ALT!

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2021

Juni, Juli, August 2021

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

TIM SCHAFER

Der Kultdesigner stellt euch alle seine Spiele vor

PLUS:
- GTA Vice City
- Wizball
- Super Pipeline II
- Frogger
- Die Simpsons
- Pitfall
- Master of Magic
- Choplifter
- Myst
- Boulder Dash
- Quake
- Enter the Matrix
- Starlord
- Drift Out '94
- Legend of Mana
- Spyro the Dragon 3
- Manic Miner
- The Last Express
- Galerians
- Seymour
- Golden Axe
- Front Mission

u.v.m.

The Secret Of Monkey Island

Innovativ, knifflig und urkomisch: Wir haben mit den LucasArts-Designern gesprochen, die das Adventure-Genre neu definierten.

PLAYSTATION 2 – DER MEGA-ERFOLG

Neue Infos zur Entwicklung der meistverkauften Konsole. Plus: Full Set „PS2-Taikenban"

METROIDVANIAS

Wir untersuchen ein Genre, das schon lange vor *Metroid* und *Castlevania* begann

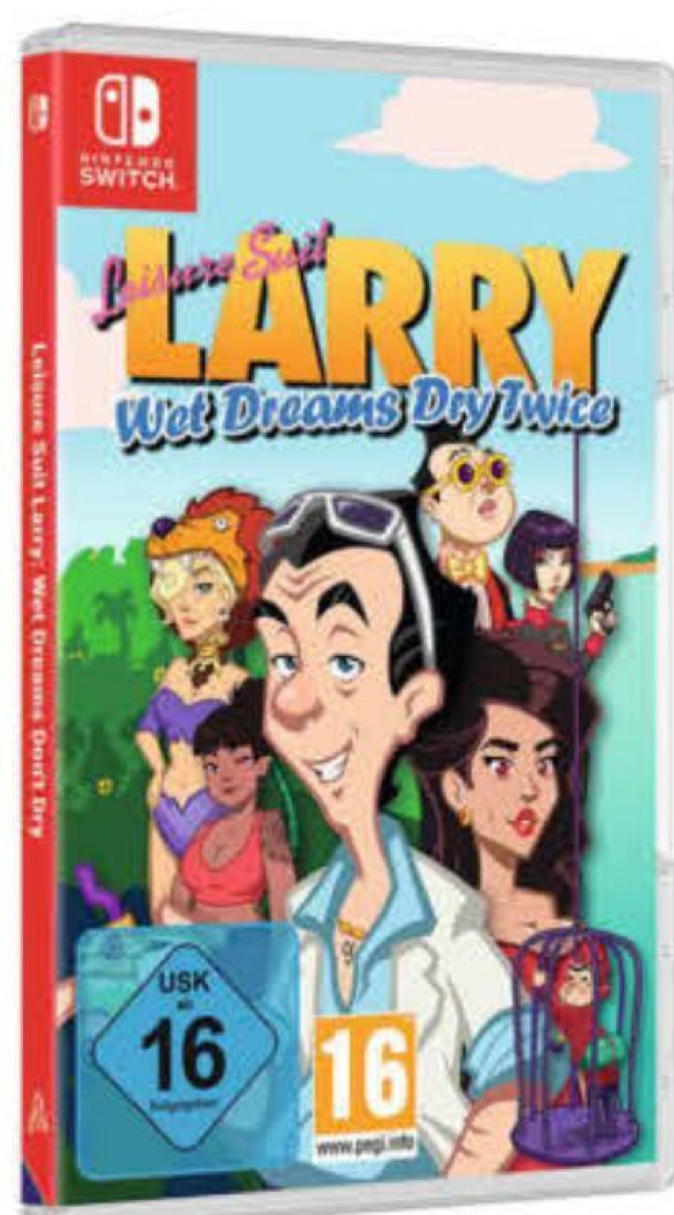
THE LAST NINJA

Es gilt als eines der schönsten C64-Spiele – gleichzeitig war es eines der allerschwersten

4 198107 812902 03

ER IST WIEDER DA

Leisure Suit LARRY
Wet Dreams Dry Twice





AB 18. MAI ERHÄLTLICH

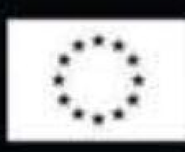
IM HANDEL
AUF PS4 & SWITCH

DIGITAL
ALLE DWEI SUSAMMEN





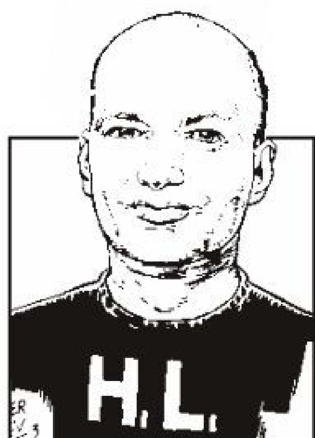




Co-funded by the
Creative Europe **MEDIA** Programme
of the European Union



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Harald Fränkel



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen zu Retro Gamer 3/2021

Während der Schlussphase dieser Ausgabe im April herrschte in Süddeutschland im Wochentakt abwechselnd tiefster Winter (ja, gerne noch mit Schnee) und früher Sommer. Aber die Chancen stehen gut, dass es jetzt, wo ihr das Heft in Händen haltet, wettermäßig aufwärts geht. Und hoffentlich nicht nur beim Wetter, sondern auch bei einem anderen, uns alle betreffenden Thema.

Aber egal ob's regnet oder nicht: Lesestoff solltet ihr erst mal genug haben, denn diese Ausgabe ist prall gefüllt mit schönen Retro-Themen. Bei der Titelstory beleuchten wir noch einmal den Werdegang von **Monkey Island** von allen Seiten, zudem kommentiert niemand Geringerer als *Tim Schafer* höchstpersönlich seine eigenen Spiele, von Lucasfilm Games bis Double Fine. Der vor 21 Jahren erschienenen **PlayStation 2** widmen wir nicht nur ein großes Special, sondern auch das aktuelle „Full Set" von Winnie Forster – denn mit das Seltenste für PS2-Sammler sind die zehn einheitlich gestalteten Demo-DVDs des „PlayStation Festival 2000", von denen vermutlich nur eine vierstellige Zahl an Discs produziert wurde.

Die Beschäftigung mit **Starlord** war für mich eine ganz besondere Retro-Reise: Dieses Werk von Mike Singleton (*Lords of Midnight*) begann als „Postspiel". Postspiele waren bis in die späten 90er Jahre ein Geheimtipp für Strategie- und Rollenspiel-Fans, die mit Dutzenden anderer Leute spielen wollten, bevor das Internet erfunden beziehungsweise etabliert war. Man schrieb seine Befehle, also was wo produziert werden und welche Armee von wo wohin sollte, auf Papierbögen und sandte diese per Brief an die Spielleitung. Die tippte das dann in ein Programm ein, ließ dieses rattern und sandte die neue Lage als Ausdruck an die Mitspieler zurück. Pro Zug vergingen meist zwei Wochen.

Ich kam Anfang der 90er über *Ashes of Empire* zum Hobby. Das konnte man aufgrund seiner geringen Komplexität auch als „LAN-Party" durchziehen, wo die acht Spieler am selben Ort halbstündlich ihre Züge abgaben und dann gleich die „Auswertung" ausgedruckt bekamen. Danach machte ich bei einem Postspiel des SSV Graz (der heute noch Postspiele per E-Mail anbietet) mit, bei dem ich **Martin Deppe** kennenlernte, den ich später erst zu *PC Player* und dann zu *GameStar* locken konnte. Und ich programmierte selbst zwei Postspiele, *Theben* und *Panhellas.* Das eine war ein reines Fantasy-Eroberungsspiel, beim zweiten hatte ich versucht, das antike Griechenland zu Zeiten Athens und Spartas nachzubilden, inklusive der Bevölkerungsstrukturen und Truppentypen. Mein Arbeitspensum bei *PC Player* und ein Amiga-Festplatten-Crash beendeten dann meine Karriere als Postspiel-Anbieter.

Schöne Zeiten waren das, und mehr retro als Papier als Spielemedium geht auch schwer. Im Vergleich sind wir bei Retro Gamer topmodern! Wir beschreiben die Entwicklung von **Enter the Matrix**, einem letztlich gescheiterten Großprojekt von Shiny Entertainment. Wir sehen uns einmal mehr Klassiker vom Schlage eines **Pitfall!** an. Und wir haben wieder viele, viele Erinnerungen und Neugespielt-Erfahrungen unserer Spieleveteranen wie **Michael Hengst, Heinrich Lenhardt, Harald Fränkel** oder **Stephan Freundorfer** für euch.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER

INHALT 3/2021

Juni, Juli, August 2021



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

008 Das kultigste aller Adventures
Bei *Monkey Island* stimmten neben Steuerung und Grafik auch Humor und Rätsel

010 Hisst die Segel!
Ron Gilbert, Dave Grossman und Tim Schafer über die Ursprünge des Spiels

012 Mich laust der Affe!
Wir befragen die Entwickler zu ihrem Humor und den Beleidigungsduellen

014 Kunstfertig
Steve Purcell und Mark Ferrari diskutieren über die Optik der *Monkey Island*-Serie

016 Die Pracht der 16 Farben
Mark Ferrari erklärt seine Tricks beim EGA-Zeichnen und tourt durch die Welt

020 Klappe zu, Affe tot
Wie wurden die Rätsel erdacht? Wir betrachten Diagramme und Kopfnüsse

022 Insel-Hopping
Gemeinsam mit Josh Fairhurst erkunden wir die Fortsetzungen des Kultklassikers

RETRO-REVIVAL

006 Super Pipeline II
Für Heinrich Lenhardt der große verkannte Klassiker für den Commodore 64

032 Frogger
Roland konnte es nicht fassen: „Wir hatten noch nie ein Retro-Revival zu *Frogger*?"

086 Boulder Dash
Diamantengierig grub sich Jörg Langer erneut als Rockford durchs Erdreich

114 Dig Dug
Videospiele machen gewalttätig: Wie Harald Fränkel süße Monster platzen ließ

140 Quake
Stephan Freundorfer weiß noch, wie er wegen *Quake* Stress im Büro bekam

122 Front Mission
Michael Hengst scheute weder japanischen Text noch Komplexität des SNES-Monsters

152 Myst
Kein Schießen, keine Hektik: Wie Winnie Forster in der Rätselwelt chillte

HARDWARE/PLATTFORM

052 Die Story der PS2
Welche Strategien und Techniktricks zur kritischen Masse bei der PS2 führten

072 Super Nt
Hannes Herrmann testet für euch das 2018 erschienene, superseltene Analogue-Gerät

SCHWERPUNKT

034 Pitfall! und die Nachfolger
David Crane erklärt die „Das ist genug"-Philosophie hinter seinen Hüpf-Spielen

094 Metroidvanias
Metroid und *Castlevania* sind weder die einzigen noch die ersten Genre-Vertreter

132 Tim Schafer über Tim-Schafer-Spiele
Von Lucasfilm Games bis Double Fine reichen Tims launige Erinnerungen

KLASSIKER-CHECKS

024 GTA Vice City
Harald Fränkel besucht wortspielreich die Welt des zweiten *Grand Theft Auto* in 3D

062 Legend of Mana
Michael Hengst stellt das ungewöhnliche „Bastele dir deine eigene Welt"-RPG vor

074 Master of Magic
Der junge Harald war kein Strategiefan. Doch für *MoM* machte er eine Ausnahme

080 Choplifter
Stephan erinnert an das „kinoreife" Spiel mit „echter" Physik und „realen" Geiseln

MAKING OF & HISTORIE

066 Starlord
Mike Singleton schuf *Starlord* sowohl als Postspiel wie auch als Computerspiel

088 Enter the Matrix
Dave Perry und Shiny arbeiteten an der größten Lizenz des jungen Jahrtausends

104 Seymour
Weil Dizzy nicht in der Realwelt spielen durfte, wurde ein neuer Held geboren

142 Spyro – Year of the Dragon
Die Macher von Insomniac Games verraten, wie der farbenfrohe Titel entstand

154 The Last Express
Echte Schauspieler wurden in Zeichentrick transferiert: Jordan Mechners Großprojekt

EVOLUTION & EXPERTENWISSEN

026 Wizball
Brillante Idee, tolle technische Umsetzung, aber wie kam es zu der Begleiter-„Katze"?

042 Die Simpsons
Das Lizenzspiel erschien, als die *Simpsons* noch kein globaler Dauerbrenner waren

116 The Last Ninja
Wir zeigen die Evolution einer Serie, die eines blieb: Joystick-zerstörend schwer

124 Manic Miner
Von einem Teenager in acht Wochen programmiert, wurde *Manic Miner* zum Hit

146 Tau Ceti
Pete Cooke verband 3D-Vehikel-Gefechte und eine „offene Welt" zum SF-Spektakel

158 Golden Axe
Nach fast 30 Jahren erschien *Revenge of Death Adder* auch fürs Wohnzimmer

SAMMLERFREUDEN

050 Full Set: PS2 Taikenban
Die zehn DVDs des *PlayStation Festival 2000* erschienen alle vor dem PS2-Launch

076 Sammler-Check: Master System
Wir nennen euch Spiele (samt Preisen) fürs Master System, die ihr haben müsst

082 Sammler-Check: N64
20 Exklusiv-Kracher für Nintendo 64, die in keiner Sammlung fehlen sollten

102 Meine Reise mit dem N64
Darran Jones vom britischen Retro Gamer erzählt über seine eigene N64-Sammlung

164 Sammler-Check: Mega-Drive-RPGs
Segas Konsole war Heimstatt für eine breite Riege hochklassiger JRPGs

LEUTE

040 Profi-Talk: Barry Leitch
Der Musiker und Retro-Fan Jens Krüger lädt Barry Leitch zum Expertengespräch

130 Unsere Besten
Deutsche Game-Designer: Peter Thierolf, Guido Henkel und Julian Eggebrecht

168 Auf dem Sofa: Betty Ryan
Sie war eine der ersten Spiele-Coderinnen und hat nicht nur Gutes zu erzählen



RETRO-HARDWARE
ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN


052


072


076


082


006

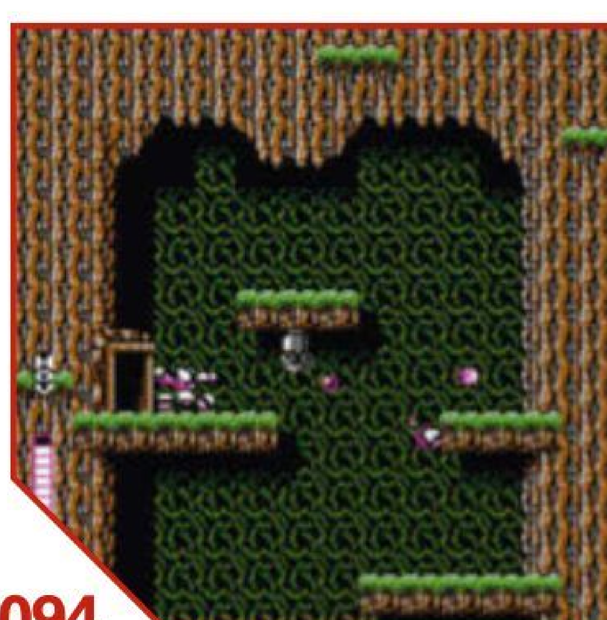

024


026

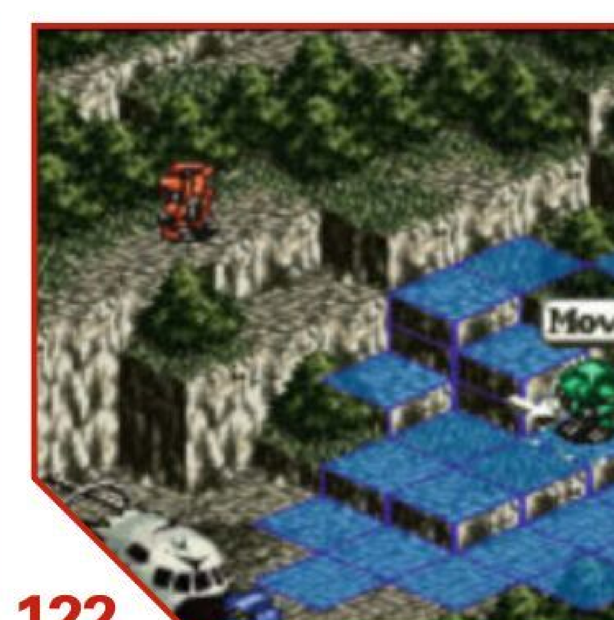

034


042


086


094


116

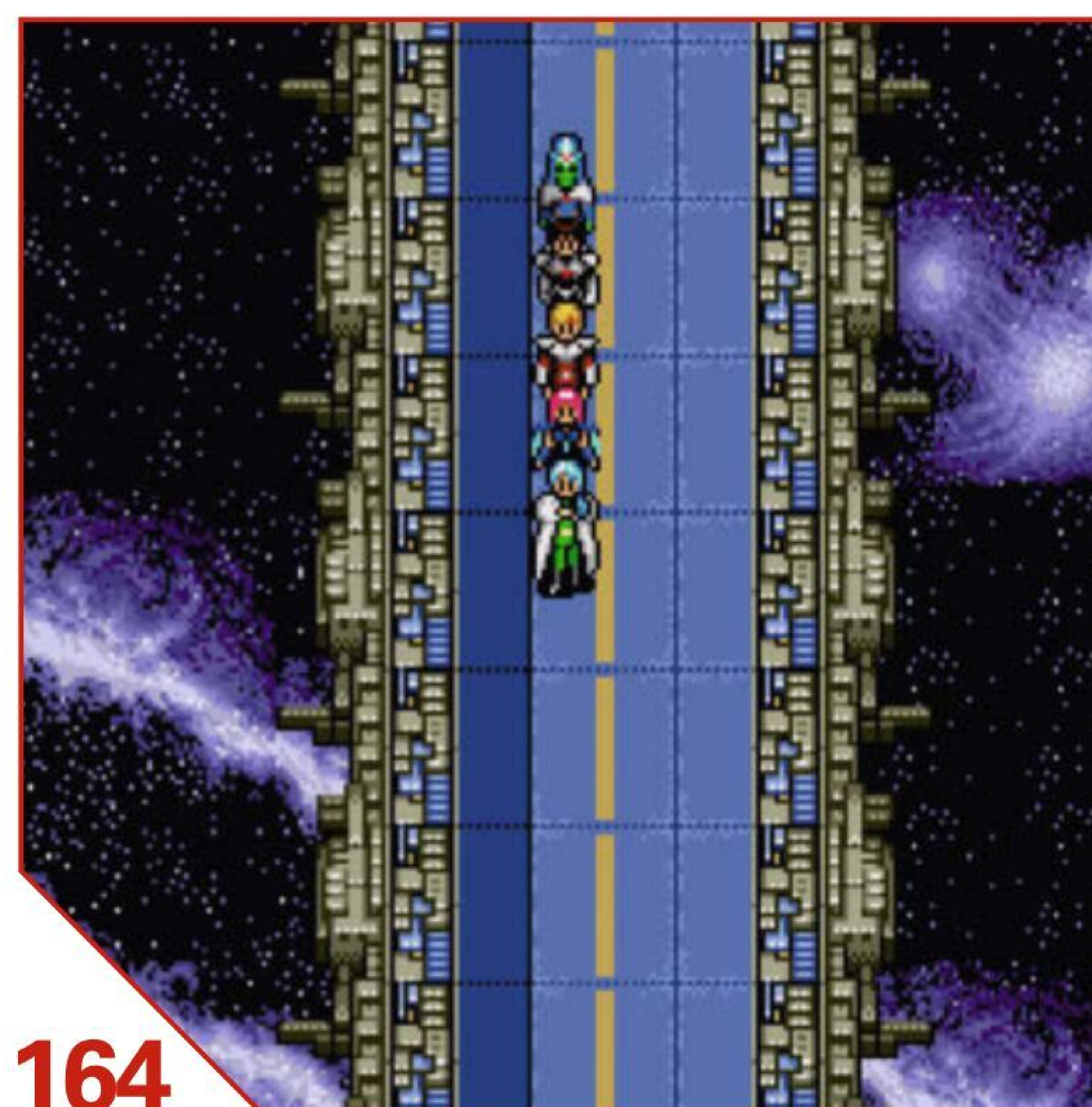

122


140


146


152


158


164

FÜR GENIESSER

064 Lost in Translation
Massive Unterschiede zwischen Ost und West, diesmal zum Beispiel bei *Galerians*

112 Die Unkonvertierten
Trotz großer Qualität wurden manche Automaten wie *Drift Out '94* nie portiert

RUBRIKEN

003 Editorial
176 Retro-Feed
178 Vorschau, Impressum

Super Pipeline II

AUS ALLEN ROHREN



» **PUBLISHER:** TASKSET
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **HARDWARE:** C64 (CPC, SINCLAIR SPECTRUM)

Von Heinrich Lenhardt

Die Leitung leckt, der Klempner schießt, die Lehrlinge werden vom wilden Hummer gebissen: Amüsantes Chaos in Gestalt eines altmodisch anmutenden Plattformspiels, dessen Spaßformel die Jahrzehnte bestens überstanden hat. Der Pipeline-Slapstick vom englischen Studio Taskset ist ein echter C64-Geheimtipp.

Es herrscht wahrlich kein Mangel an C64-Legenden – den üblichen Namen, die einem beim Kramen im geistigen Diskettenkasten in den Sinn kommen. Doch es gibt auch gewisse „Ferner liefen"-Spiele von damals, bei denen man sich fragt, warum sie nie zur Promi-Oberliga gehört haben. Bei der Recherche für mein verschollenes „Spielejahr 1985"-E-Book bin ich über so einen Titel gestolpert. Der spritzig und schwungvoll ist, bei dem jedes Sprite passt, die Steuerung flutscht und der simple Ablauf auch heute noch beglückt. Höchste Zeit, *Super Pipeline II* die Ehre zu erweisen, die ihm gebührt.

Das Spielprinzip erinnert an die frühen 80er Jahre, als *Donkey Kong* unzählige Nachahmer inspirierte und es Genrebezeichnungen wie „Kletterspiel" oder „Leiterspiel" gab. Jeder Pipeline-Level besteht aus verschlungenen Rohren, durch die Öl gemächlich vom oberen Trichter in die Fässer am unteren Bildrand gluckert. Wird der Transport durch ein Leck unterbrochen, so ist Klempner Fred gefragt. Als Führungskraft macht er sich nicht selbst die Hände schmutzig, sondern schnappt sich einen der beiden Helfer, die kopflos durch den Level rennen. Nach Fred-Berührung tippelt der Arbeiter brav hinterher und lässt sich zum Loch in der Leitung lotsen. Hat er dort einige Sekunden lang gehämmert, kann das Öl weiterrauschen.

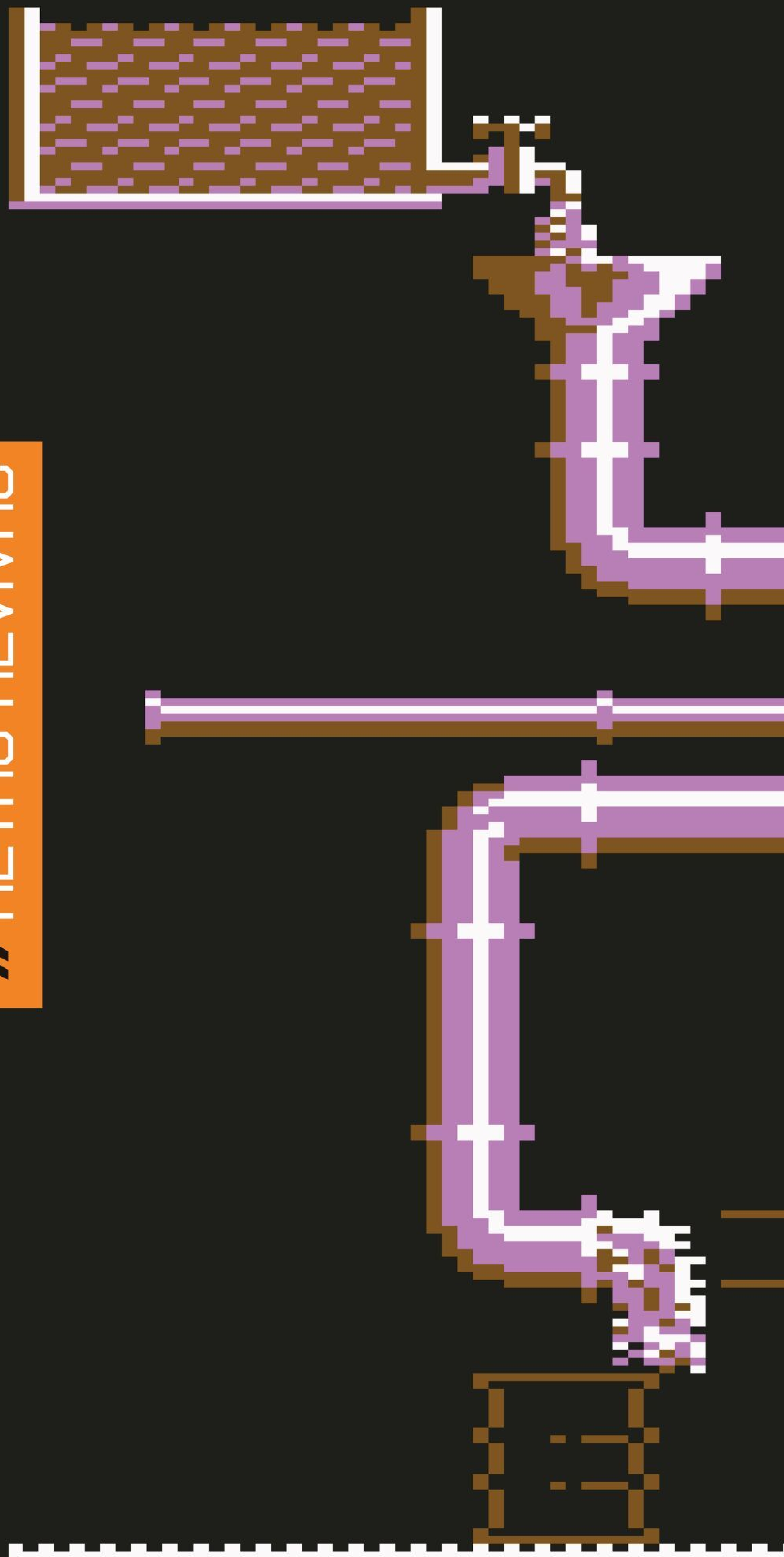
Erschwert wird die Aufgabe durch bissige Viecher und Werkzeuge, die auf den Rohren wandeln. Die meisten Fieslinge kann Fred mit seiner Pistole abschießen, doch Hummerschädel und fliegende Nägel erweisen sich als kugelsicher. Glücklicherweise taugen die aufopferungsvollen Untergebenen auch als menschliche Schutzschilde, denn bei Feindkontakt purzeln Freund und Fiesling gemeinsam vom Rohr. Aber keine Sorge, nach kurzer Zeit schickt die Arbeitsvermittlung einen Ersatzhelfer. Das turbulente Treiben wird nach einigen gemütlichen Auftaktlevels richtig fordernd, denn wir müssen Gegner, Helfer und Lecks gleichzeitig im Auge behalten.

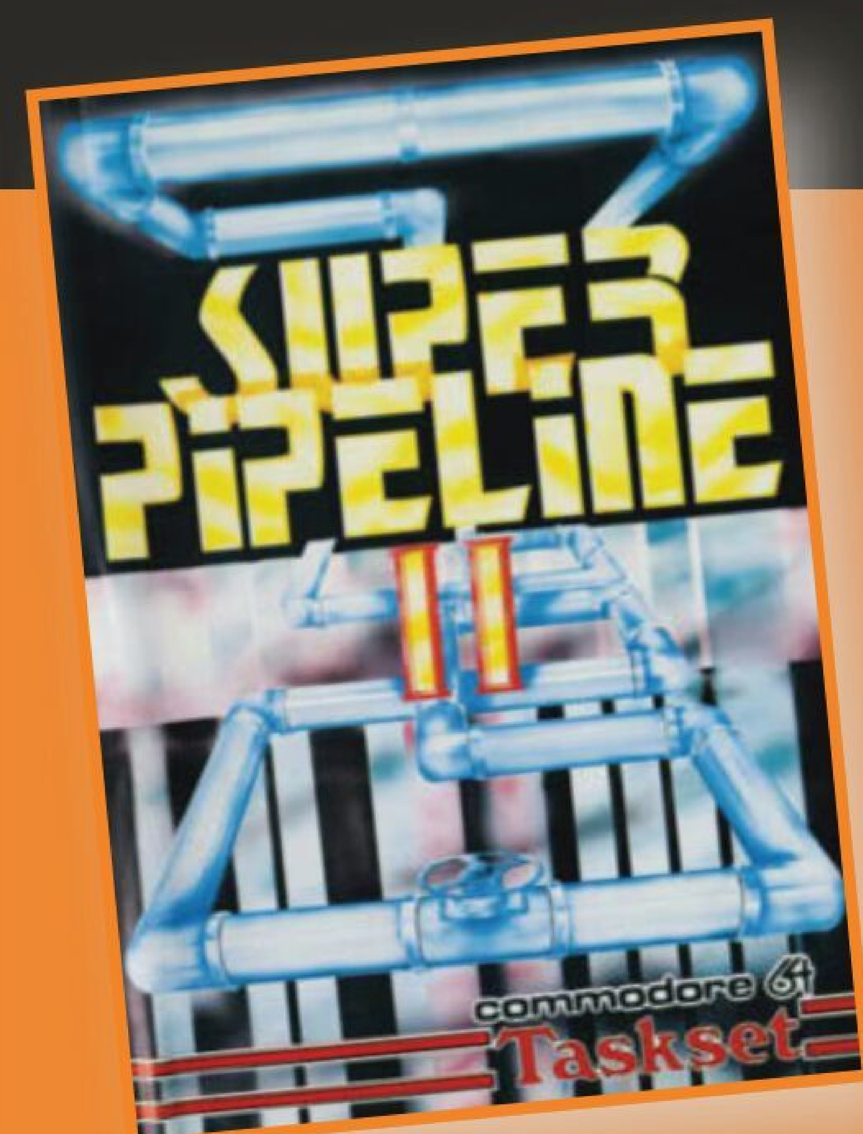
Sogar ein wenig Strategie kommt ins Spiel: Von welcher Position aus kann ich nahende Feinde am besten wegballern? Hole ich mir den zweiten Helfer als Puffer? Oder eile ich lieber mit dem bereits eingesackten Assistenten direkt zum Leck? Die Balance zwischen Chaos und Kontrolle ist erstaunlich gut, auch wenn Normalsterbliche in der zweiten Hälfte der 16 Levels enorm ins Schwitzen kommen. Die muntere Tingeltangel-Musik, die sprudelnde Flüssigkeit, die doof grinsenden Helfer und die aberwitzigen Gegnersprites, das alles ist so grundsätzlich spaßig, dass man auch die leichten Anfangsstufen immer wieder gerne wiederholt.

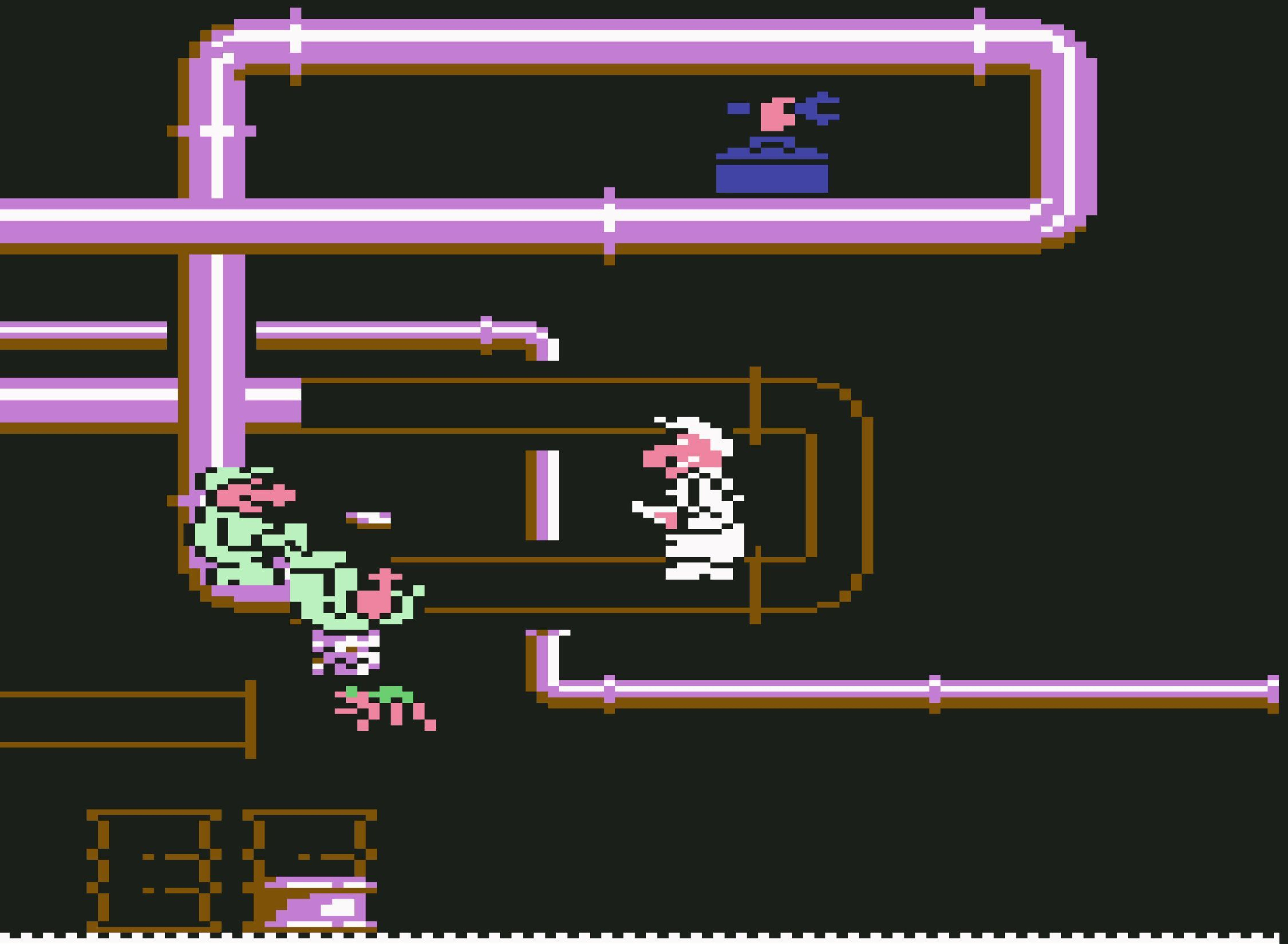
Ich weiß auch nicht mehr, warum wir *Super Pipeline II* nur eine Gesamtwertung von 70 % gönnten, als wir es 1986 in einem *Happy Computer*-Sonderheft testeten. Das war bereits die Wiederveröffentlichung von Mastertronic ohne „Super" im Namen, für 10 Mark auf Kassette. Unsere Meinungskästen klangen jedenfalls ziemlich begeistert: „Eine der cleversten Spielideen im Geschicklichkeits-Genre", „gebündelter Spielwitz", „eine schöne Herausforderung". Vielleicht trauten wir uns nicht, die verdiente 80er-Wertung zu zücken, weil es ja „nur" ein toll gemachtes Arcade-Spiel ohne besonderen Anspruch auf Komplexität, Innovation oder Weltverbesserung war. Dabei ist es wesentlich besser gealtert als viele Vertreter des C64-Establishments.

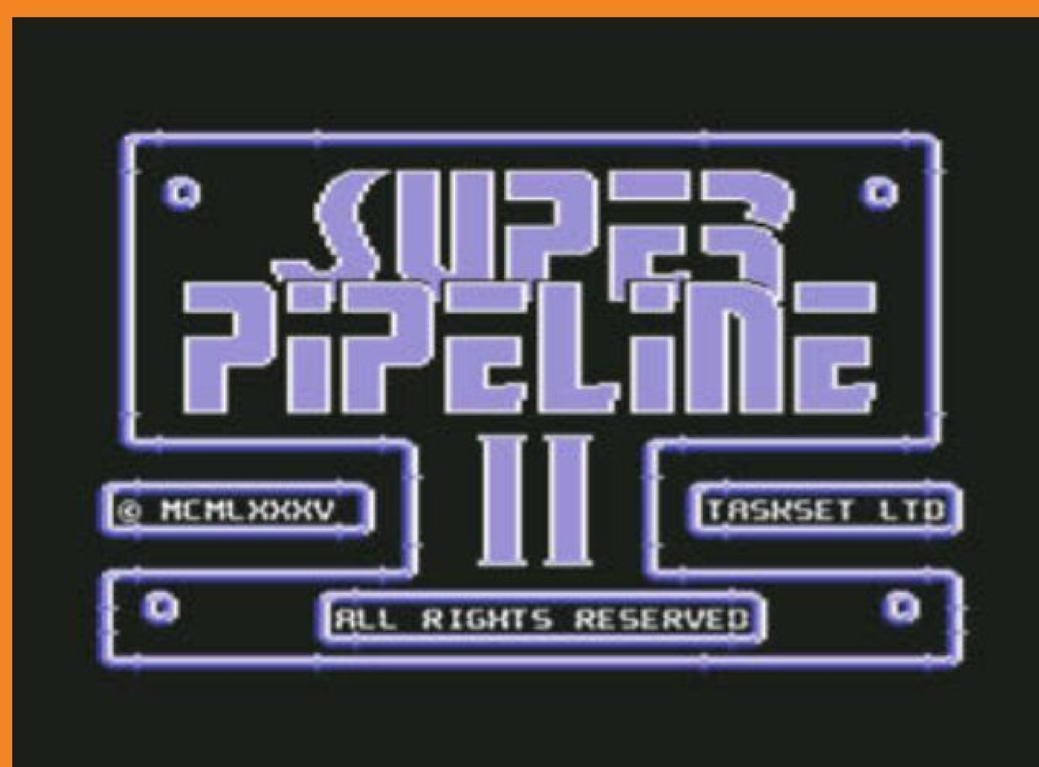
Aber vielleicht ist es ja nicht zu spät, Abbitte zu leisten! Deshalb beantrage ich hiermit die Aufnahme von *Super Pipeline II* in den Kreis der C64-Klassiker, deren Namen bei jeder Diskettenkasten-Andacht ehrfürchtig geraunt werden. Und falls jemand die Rechte an den alten Taskset-Titeln ausgraben kann, dann gehört dieses Schmuckstück in jede künftige Mini-, Maxi- oder sonstige Neuauflage des C64 gehämmert. Meister Fred und seine Helfer sind für solche Installationsarbeiten bestens qualifiziert. *

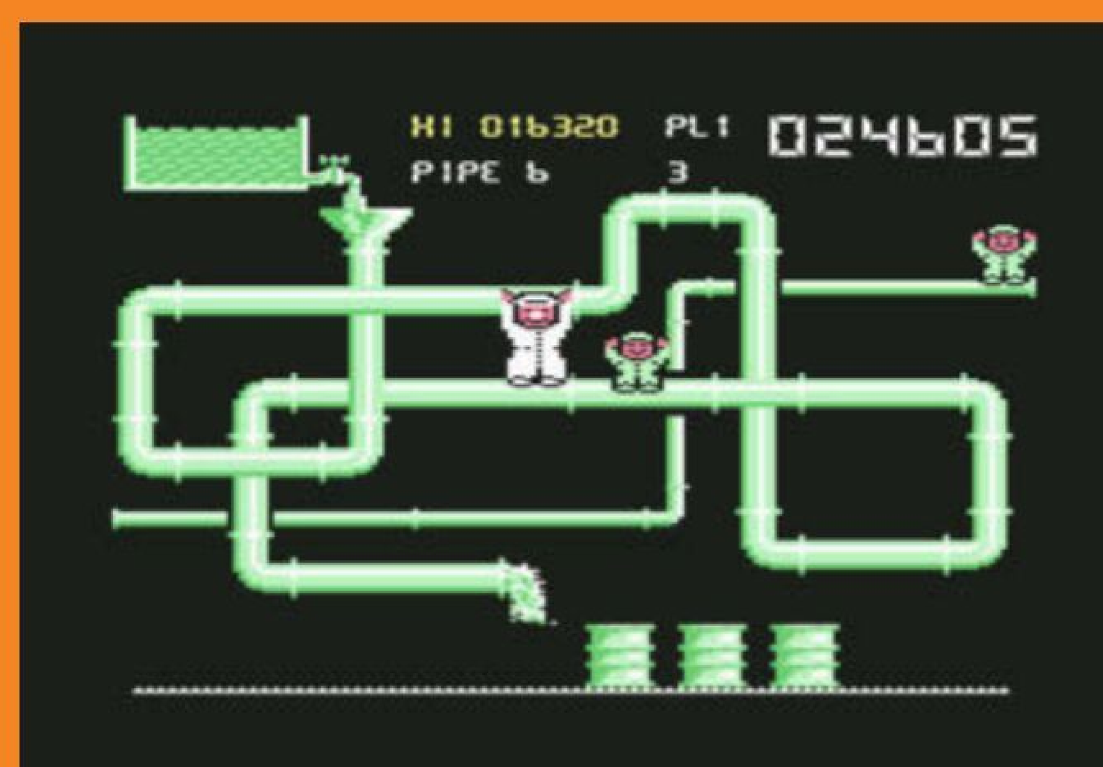
» RETRO-REVIVAL






HI 016320 PL1 014640
PIPE 5 2


SUPER PIPELINE II
© MCMLXXXV
TASKSET LTD
ALL RIGHTS RESERVED


HI 016320 PL1 024605
PIPE 6 3


HI 016320 PL1 025990
PIPE 7 2

Die Historie von

Monkey Island

Mit *The Secret of Monkey Island* schuf LucasArts nicht nur eines der besten Adventures aller Zeiten, sondern bewies auch ein für alle Mal, dass Computerspiele urkomisch sein können. Mit diesem großen Special holen wir den 30. Geburtstag des Klassikers gebührend nach.

So schließt sich der Kreis: Inzwischen sind die Rechte an *The Secret of Monkey Island* bei Disney gelandet – und es war ursprünglich ein Fahrgeschäft in Disneyland, das Ron Gilbert zu seinem Grafikadventure inspirierte. Als Ron sich Gedanken zu einem möglichen Nachfolger für *Maniac Mansion* machte, das er mit Gary Winnick entwickelt hatte, gab seine Vorliebe für Piraten und das Fahrgeschäft *Pirates of the Caribbean* den Ausschlag. Außerdem hatte er gerade den Roman „In fremderen Gezeiten“ gelesen.

Die Idee fand bei Lucasfilm Games (wie LucasArts damals hieß) Anklang, wurde jedoch zurückgestellt, da Ron gerade mit diversen Kollegen am Adventure zu *Indiana Jones and the Last Crusade* arbeitete. Letztlich erwies sich dies als vorteilhaft, da sich aus dem simplen Dialogsystem von *Indiana Jones* jenes entwickeln konnte, das bei *Monkey Island* und zahlreichen späteren Adventures von LucasArts eingesetzt wurde.

Das Kernteam von *Monkey Island* bestand aus Ron selbst sowie aus zwei Kollegen, die ebenfalls das Genre definierten, nicht nur bei LucasArts, sondern auch danach. Tim Schafer veröffentlichte noch bei LucasArts hochkarätige Adventures wie *Full Throttle* und *Grim Fandango* und gründete im Jahr 2000 Double Fine (siehe auch das Firmenarchiv in dieser Ausgabe). Der dritte im Bunde war Dave Grossman, der LucasArts 1994 verließ, um für Ron Gilberts Neugründung Humongous Entertainment zu arbeiten. In der Folge schrieb er verschiedene Episodentitel für Telltale (eine weitere Firma von ehemaligen LucasArts-Leuten), unter anderem *Sam & Max* und *Tales of Monkey Island*.

Durch den immensen Erfolg von *Monkey Island* konnten Ron und sein Team diverse Fortsetzungen bei LucasArts realisieren, die 2009 im bereits erwähnten *Tales of Monkey Island* gipfelten. Natürlich war *Monkey Island* nicht das erste Spiel, das humoristische Züge trug, doch nur wenige Titel konnten mit derart scharfsinnigem Witz aufwarten. Guybrush Threepwoods Vorhaben, ein mächtiger Pirat zu werden, ließ sprichwörtlich kein Auge trocken! Der Erfolg des Titels beruhte aber nicht nur auf dieser Zutat: Auch alles andere an LucasArts' Adventure war hochqualitativ, von der überwältigenden Pixelgrafik bis zum Bild auf der Schachtel, das Steve Purcell gezeichnet hatte (auf der rechten Seite könnt ihr es – in einer nichtkommerziellen Fan-Überarbeitung des Künstlers Laserschwert – bewundern). In der Folge avancierte LucasArts zu einem der wichtigsten Publisher des Genres und blieb es auch bis zu dessen Niedergang.

Auch wenn in den Nullerjahren immer noch genügend Interesse an der Affeninsel bestand, um 2009 ein Remaster zu veröffentlichen (*LeChuck's Revenge* folgte 2010), liegt die Marke seitdem im Dornröschenschlaf. Ron Gilbert bat Disney 2016 öffentlich darum, die Rechte zurückkaufen zu dürfen, und startete eine Online-Petition, die bislang 28.500 Menschen unterzeichnet haben. Von Disney erfolgte allerdings niemals eine Reaktion. Was der Konzern plant, bleibt also unklar – klar hingegen wird nach unseren Gesprächen mit den Entwicklern auf den folgenden Seiten, dass die Liebe zu Guybrush und der ganzen Serie noch immer glüht – oder sogar lodert.

Triff die Crew


Ron Gilbert
LEITUNG, ENTWICKLUNG, STORY


Tim Schafer
ENTWICKLUNG, STORY


Dave Grossman
ENTWICKLUNG, STORY


Steve Purcell
GRAFIK, COVER


Mark Ferrari
GRAFIK

Inhalt

10 Hisst die Segel!
Ron Gilbert, Dave Grossman und Tim Schafer enthüllen die Ursprünge ihres Kult-Adventures.

12 Mich laust der Affe!
Wir befragen die drei Entwickler zu ihrem Humor und zu den allseits beliebten Beleidigungsduellen.

14 Kunstfertig
Steve Purcell und Mark Ferrari diskutieren mit uns darüber, wie sich die Optik der Reihe weiterentwickelt hat.

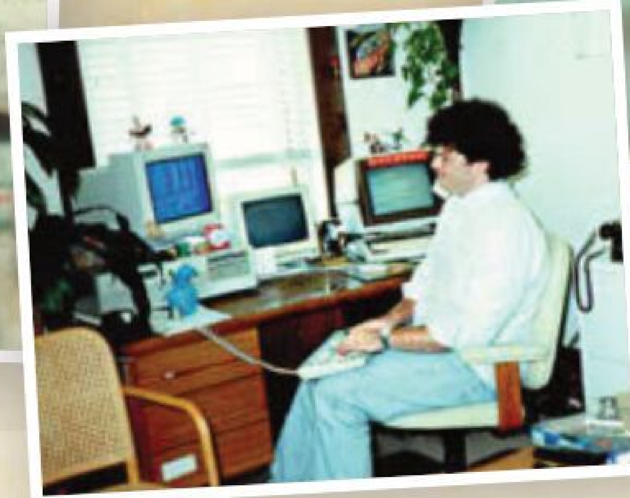
16 Die Pracht der 16 Farben
Wir sprechen mit Mark Ferrari über EGA-Grafik und gehen auf eine Tour durch die Spielwelt.

20 Klappe zu, Affe tot
Wir finden heraus, wie die Rätsel erdacht wurden, betrachten Diagramme und stellen die lustigsten Kopfnüsse vor.

22 Insel-Hopping
Gemeinsam mit Josh Fairhurst von Limited Run Games erkunden wir die Fortsetzungen des Kultklassikers.

132 Firmenarchive: Double Fine
Psychonauts, Brütal Legend und Co.: Was Tim Schafer nach seiner Zeit bei LucasArts auf die Beine stellte.







» Das wahre Geheimnis von Monkey Island war das unglaublich kreative Team und Rons Fähigkeit, alles zu koordinieren (Bilder von Tim Schafer).

Hisst die Segel!

The *Secret of Monkey Island* entstand aus dem Wunsch, *Maniac Mansion* besser machen zu wollen. So wurde aus Ron Gilberts Vision jenes Meisterwerk, das die Jahrzehnte überdauerte.



» [PC] Der Name unseres mutigen Helden war eigentlich nur ein Platzhalter.

Als Ron Gilbert *Maniac Mansion* fertiggestellt hatte, begann er sofort mit der Planung des nächsten Titels. Doch als die Verkaufszahlen eintrudelten, musste er sich die Frage stellen, warum sich *King's Quest* von Sierra On-Line so viel besser verkaufte als sein wegweisendes (Cutscenes! Joysticksteuerung!) *Maniac Mansion*. Vielleicht, dachte er, lag es an der Vorliebe der Spieler für Fantasy-Titel. „Das Problem war nur: Ich mochte Fantasy überhaupt nicht", erzählt er uns.

„Ich wollte nun wirklich kein Spiel mit Drachen, Orks und dem ganzen Gesocks machen, also dachte ich über andere Schauplätze nach, die den Geist von Fantasy einfangen konnten, ohne Fantasy zu sein. Eine der Ideen waren Piraten. Dann las ich das Buch ‚In fremderen Gezeiten', und plötzlich fügte sich alles zusammen."

„Der Protagonist sollte noch gar kein Pirat sein, sondern eine Landratte", erklärt Ron. „Das ist eines der Dinge, die mich immer an *Police Quest* gestört haben: Ich sollte schon ein erfahrener Polizist sein, konnte aber gefeuert werden, falls ich am Ende der Schicht vergaß, meine Waffe in den Spind zu legen. Also beschloss ich, dass Guybrush ein Grünschnabel sein müsse, dessen erste Zeile im Spiel buchstäblich lautete: ‚Mein Name ist Guybrush Threepwood und ich will Pirat werden!' Damit konnte sich der Spieler identifizieren."

Als *Indiana Jones* langsam fertig wurde, stellte Ron sein Team für das Projekt mit dem Arbeitstitel „Meuterei auf Monkey Island" zusammen. Mit Tim Schafer und Dave Grossman holte er die beiden neuesten „SCUMMlets"

Die Besetzung

Die wichtigsten Helden und Schurken – und ein nerviger Verkäufer.

Guybrush Threepwood

■ Guybrush ist zwar schusselig, aber clever. Er will unbedingt Pirat werden. Er meint es immer gut, greift aber auch zu fragwürdigen Methoden.





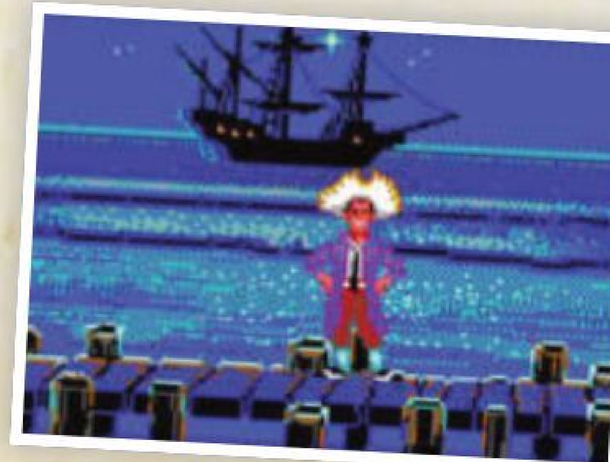
Elaine Marley

■ Als schöne und mutige Gouverneurin von Mêlée Island wird sie sowohl von Guybrush (dem sie im dritten Teil näherkommt) als auch von LeChuck begehrt.

LeChuck

■ Der vielleicht blutrünstigste Pirat der Welt wird von seinem Machthunger angetrieben und will einfach nicht tot bleiben. Natürlich hasst er Guybrush.





Stan

■ Die Quasselstrippe Stan hat immer etwas zu verhökern. Sein Anzug ist genauso aufdringlich wie seine Stimme und bleibt im Gegensatz zu seinen Gliedmaßen unbewegt.

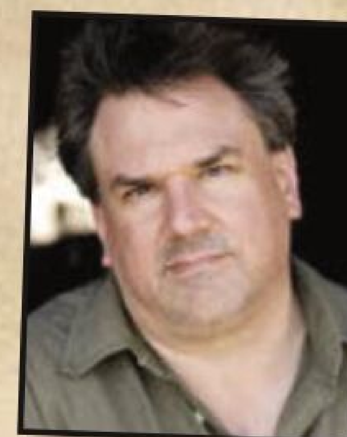
Voodoo Lady

■ Obwohl sie für die Handlung eigentlich keine wichtige Rolle spielt, taucht sie immer genau dann auf, wenn Guybrush sie gerade am dringendsten braucht.





» [Amiga] Guybrush wirkt immer ein wenig fehl am Platz – dadurch kann sich der Spieler gut mit ihm identifizieren.



»Immer wenn ich mit einem neuen Spiel anfange, schaue ich mir nochmal *Monkey Island 1 und 2* an und überlege, was das Besondere daran war. Ich habe es nie herausgefunden.«

RON GILBERT

von Lucasfilm ins Boot, also Kollegen, die sich in Rons Spiele-Engine *SCUMM* bereits eingearbeitet hatten. Außerhalb der Bürozeiten trafen die drei sich bei Ron zu Hause und schauten dort *Die Simpsons*, *Twin Peaks* und Filme mit Errol Flynn.

Tim, der heute Double Fine Productions leitet, erinnert sich mit einem Lachen: „Für mein Vorstellungsgespräch kaufte ich mir *Zak McKracken*, aber ich hatte so wenig Geld, dass ich es danach wieder zurückgab." Er war ein großer Fan der intuitiven *SCUMM*-Engine, die „starken Einfluss auf meine Wahrnehmung von Skriptsprachen hatte". Er beschreibt sie als „raum-orientiert" und fügt hinzu: „Man konnte einfach Dinge programmieren wie ‚Bewege Guybrush zum Fenster', ‚Warte, bis er dort ankommt' oder ‚Sprich diesen Satz' – es war fast wie direkt in Englisch zu schreiben."

Das einzige Grafikadventure, das Dave zuvor gespielt hatte, war *Leisure Suit Larry*, das er sich von einem Mitbewohner geliehen hatte. Am Designprozess genoss er die täglichen Meetings, bei denen oft Steve Purcell dabei war und witzige Skizzen zeichnete. Dave erinnert sich: „In einem der Meetings schrieb ich ein Gedicht über Ideen, die wie Staubkörner herumfliegen, und die Kunst, daraus etwas Interessantes zu machen."

Steve lobt Ron als Kollege: „Ron hatte immer eine genaue Vorstellung in seinem Kopf, war aber offen für alle Ideen. Diese Flexibilität bringt die Kunst mit der Story zusammen und führt sie dorthin, wo man sie haben will." Damals wurden bewegliche Sprites oft als „Brush" (Bürste) bezeichnet, und als Steve den bis dato namenlosen Helden als Sprite abspeicherte, nannte er die Datei schlicht „guybrush.bbm", also „Kerl-Bürste". Bald wurde daraus der Name Guybrush Threepwood.

Für die Musik holten sich die Kreativen Michael Land, dem Ron seine Vorstellung von Steel Drums und Calypso erklärte. „Michael zog mit dieser Vorgabe von dannen und kam mit brillanter Musik zurück", erinnert Ron sich.

Da Ron unser Angebot ablehnt, hier und jetzt das namensgebende Geheimnis von *Secret of Monkey Island* zu enthüllen, müssen wir selbst spekulieren. Für uns liegt das Geheimnis in der positiven Gruppendynamik des Teams. Tim scheint uns zuzustimmen: „Ron musste die Leute gar nicht antreiben, weil jeder sowieso ein Perfektionist war, der hervorragende Arbeit abliefern wollte."





» [PC] Nach dem Lesen des Romans „In fremderen Gezeiten" merkte Ron, dass Voodoo-Magie perfekt ins Spiel passen könnte.





Herman Toothrot

■ Als einstiger Gouverneur hat Herman Toothrot sein Gedächtnis verloren und liefert sich nun als Schiffbrüchiger eine Fehde mit den Kannibalen auf Monkey Island.

Die Crew

■ Eine Schwertmeisterin, ein zwielichtiger Gefängnisinsasse und ein Muskelprotz, der beide Hände bei einem Papageienangriff verloren hat – besser als gar keine Crew!



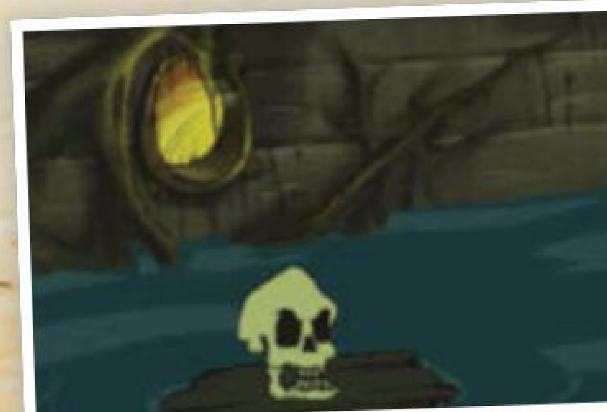


Die Kannibalen

■ Früher ernährten sie sich von verirrten Touristen – inzwischen verzichten sie ganz auf rotes Fleisch. Auf Blood Island werden sie sogar komplett vegan.

Murray

■ Murray ist ein lauter, unausstehlicher Schädel, der die gesamte Karibik terrorisieren will. Seinen ersten Auftritt hat er in *The Curse of Monkey Island*.





Morgan LeFlay

■ Obwohl Morgan erst in *Tales of Monkey Island* zum ersten Mal in Erscheinung tritt, ist die Figur eine der beliebtesten im Universum von *Monkey Island*.

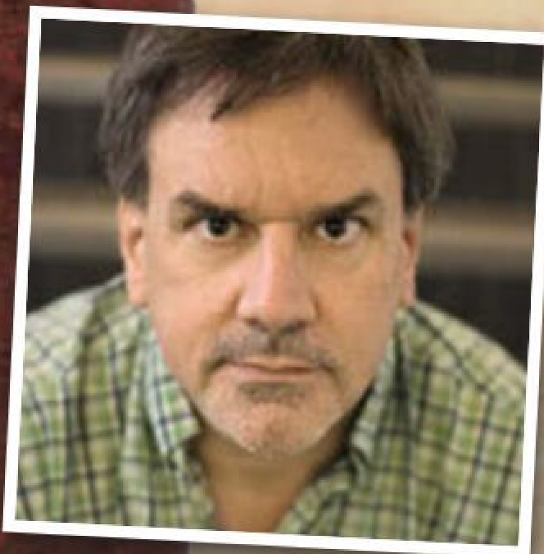
Mich laust der Affe!

Abgesehen vom großartigen Spieldesign ist auch die Gagdichte von *Monkey Island* ausgesprochen hoch. Wir befragen die Macher nach ihren Inspirationen für die Satire, den Sarkasmus und die Anachronismen.



» [Amiga] Die Kannibalen wurden von Diättrends der späten 80er beeinflusst, während Tim sich den dreiköpfigen Affen ausdachte.

Ron Gilbert



RG: Was würdest du in Sachen Gags als deine größten Einflüsse bezeichnen?
RG: Vieles von meinem verqueren Humor kommt von *Monty Python*, und das merkt man bei *Monkey Island* auch. Ich mag außerdem Filme von Mel Brooks wie *Der wilde wilde Westen* oder *Frankenstein Junior*.

RG: Welches war dein Lieblings-Easter-Egg?
RG: Ich weiß nicht, ob man das so nennen kann, aber bestimmt, dass Guybrush nach zehn Minuten unter Wasser wirklich stirbt. Wie oft das jemandem passiert ist, weiß ich nicht, denn es war eigentlich kein superschweres Rätsel.

RG: Wie habt ihr denn untereinander entschieden, wer was schreiben durfte?
RG: Ich schaute mir einen bestimmten Abschnitt des Spiels an und entschied dann, wer von uns den Text dafür schreiben sollte, je nachdem, welche Art von Humor ich für die Szene haben wollte. Dave Grossman zum Beispiel war sehr gründlich und hatte eine leicht sarkastische Ader, sodass ich ihn an Szenen arbeiten ließ, bei denen ich das für angebracht hielt.



» [Amiga] Es gab im Spiel nur eine Art zu sterben – immerhin warnt uns Guybrush, dass er nur zehn Minuten die Luft anhalten kann.





Tim Schafer



RG: Wie kamst du auf den Gag mit dem dreiköpfigen Affen?
TS: Ich schrieb gerade die Dialoge für die Kannibalen und das war einfach das Dämlichste, was mir gerade einfiel – sie mussten sich ja schließlich kurz umdrehen. Ich sagte zu Ron: „Das ist nur ein Platzhalter, wir lassen uns noch was anderes einfallen“, doch er antwortete: „Nein, das lassen wir drin.“ Dann überlegte er: „Weißt du, was witzig wäre? Wenn Steve [Purcell] tatsächlich einen dreiköpfigen Affen zeichnen würde.“ Gesagt, getan – und Steve hatte die Idee, dass ein Kopf von einer Banane abbeißt, der nächste sie kaut und der dritte sie hinunterschluckt.

RG: Wer hatte denn die Idee veganer Kannibalen?
TS: Damals war fettfreie Ernährung groß in Mode. Meine Schwester und meine Mutter waren da auch dabei. Ich kam bei den Kannibalen nicht so recht weiter und Ron gab mir den Tipp, sie gesundheitsbewusst zu machen.

RG: Woher kam der Name der SCUMM-Bar?
TS: Mark [Ferrari] sagte mir, dass er das als Gag dort reingemalt hätte, weil er den richtigen Namen der Bar noch nicht kannte. Als Hinweis für Ron hatte er einen Smiley hinzugefügt, nach dem Motto „Hier fehlt was, benenn sie einfach um“. Ron ließ es einfach so.

Dave Grossman



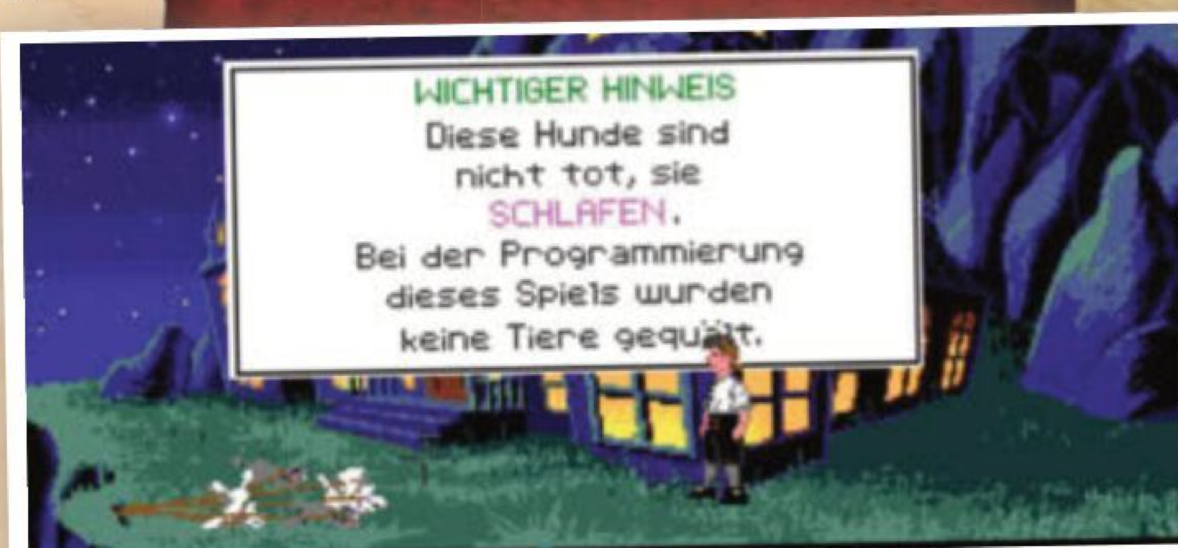
RG: Was hatte es mit den Pizza-orgien auf sich?
DG: Naja, wir ließen immer wieder Leute abends zu uns kommen, die das Spiel ein paar Stunden testen sollten, damit wir beobachten konnten, wo sie lachten. Da gab es dann auch jede Menge Pizza und Limo.

RG: Wie kam es zu dem Gag mit dem Gummibaum?
DG: Ich hatte ein Hintergrundbild missverstanden – da war so eine Spalte rechts im Felsen. Ich dachte zuerst: ‚Habe ich ein Meeting verpasst? Gibt es ein Rätsel, soll man dort nicht hingehen?' Aber es hieß nur: „Nein, nein, die habe ich nur draufgemalt, damit er interessanter aussieht." Ich war aber angefixt und dachte mir, dass ich ein bisschen was animieren könnte, um Guybrush dort abstürzen zu lassen. Am nächsten Morgen war das im Spiel.

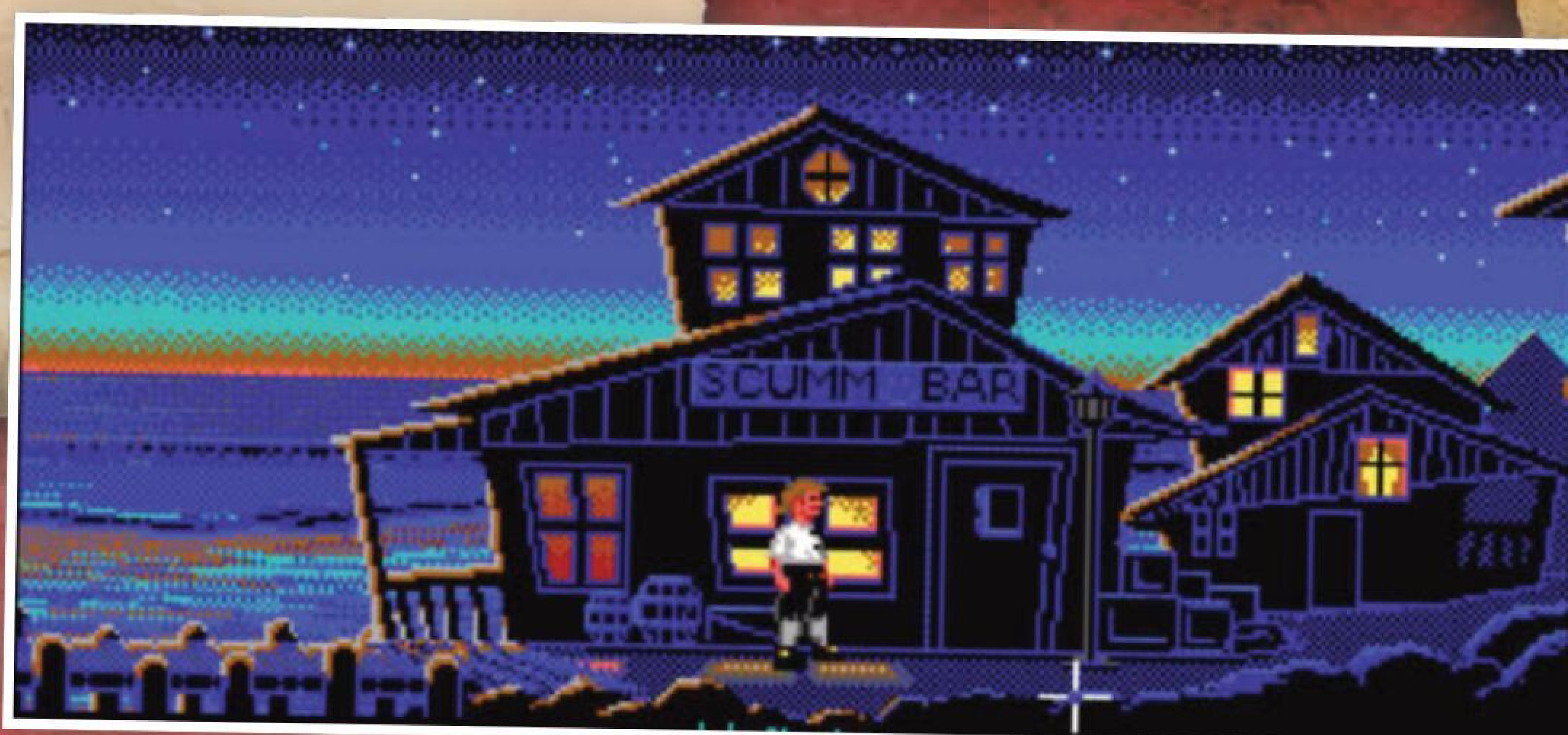
RG: Hast du einen Lieblingsgag im Spiel?
DG: Ja, und zwar den, wo man den Krämer zur Schwertmeisterin schicken muss. Das ist eben auch ein tolles Rätsel, weil es nicht nur darin besteht, eine Sache mit einer anderen zu benutzen. Stattdessen muss man aufmerksam sein.



» [PC] George Lucas hat eine Cameo-Auftritt als Brückentroll.



» [Amiga] Aus jedem Winkel des Spiels trieft Ron Gilberts Sarkasmus und seine Vorliebe für abwegigen Humor.



» [PC] Mark Ferrari benannte die Bar kurzerhand nach der Spiel-Engine und Ron ließ es so.

» [Amiga] Der Gummibaum parodiert den typischen Todesdialog der Adventures von Sierra On-Line (da es ein Bild ist, wurde es nicht eingedeutscht).



Wortreiche Duelle

Wie Ron die Beleidigungsgefechte erdachte und Boris sie übersetzte.

Ein Hauptkritikpunkt von Ron an den Sierra-Adventures waren die Action-Einlagen, da es für ihn bei Adventures allein auf Logik ankommen sollte. „Bei einem Piratenspiel mussten in irgendeiner Form auch Schwertkämpfe vorkommen. Deshalb war das mit den Beleidigungen so perfekt, weil so aus Kämpfen Rätsel wurden", erklärt Ron.

Tim fragte sich zu diesem Zeitpunkt noch, welche Art von Action-Sequenz die Schwertkämpfe werden sollten. Als Ron vorschlug, die Action komplett durch Dialoge zu ersetzen, war Tim in Sorge, dass den Leuten etwas fehlen könnte. „Ich sagte: ‚Ich weiß nicht, ob die Leute dieses Beleidigungsfechten mögen werden, weil sie wahrscheinlich etwas wie bei *Karateka* erwarten: Angriff und passender Block'", erinnert er sich.

Dennoch folgte Ron seiner Intuition, was sich als visionär herausstellen sollte. Tim fügt hinzu: „Ich denke, das war eine sehr mutige Entscheidung – ich konnte nicht fassen, dass wir es tatsächlich so umsetzten. Aber es war richtig, und ich gab meinen Widerstand schnell auf. Ich glaube, dass ich da eine wichtige Lektion von Ron gelernt habe: Hab keine Angst vor verrückten Ideen, sondern kämpfe für sie."

Auch in der überaus gelungenen deutschen Fassung von *Monkey Island*, mit der Spieleveteran Boris Schneider-Johne betraut war, stachen die Schwertkämpfe als besonderes unter vielen Highlights heraus. Die Übersetzung dürfte dabei alles andere als trivial gewesen sein, da die Unverschämtheiten im Training zu ganz anderen verbalen Ausfällen im echten Duell gegen die Schwertmeisterin passen mussten. Ein besonders schönes Beispiel: Sowohl auf die Vorlage „Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!" eines auf der Insel herumstreunenden Piraten als auch auf den Satz „Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt" der Schwertmeisterin entgegnet Guybrush jeweils: „Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?"



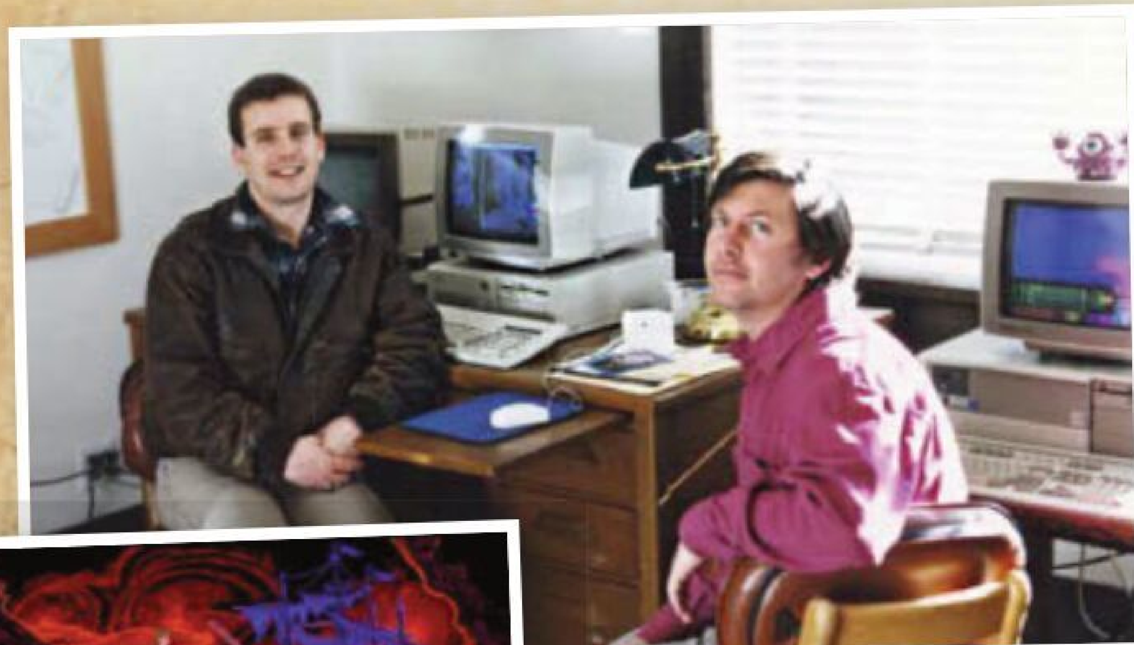
»Niemand hätte daran gedacht, dass das Spiel Jahrzehnte überdauert oder in einem Museum landet. Wir wollten einfach etwas machen, worauf wir stolz sein konnten.«
STEVE PURCELL



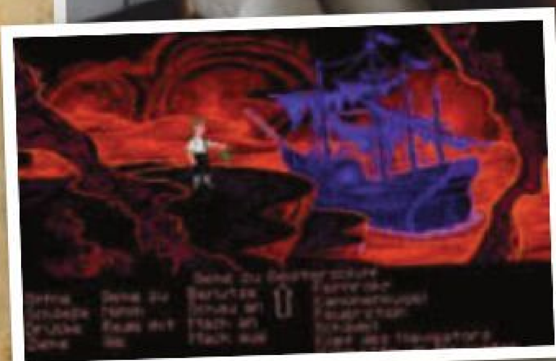
Kunstfertig



Auch bei der Grafik setzte *The Secret of Monkey Island* neue Maßstäbe und begeisterte mit Animationen und wunderschönen Hintergrundgrafiken.

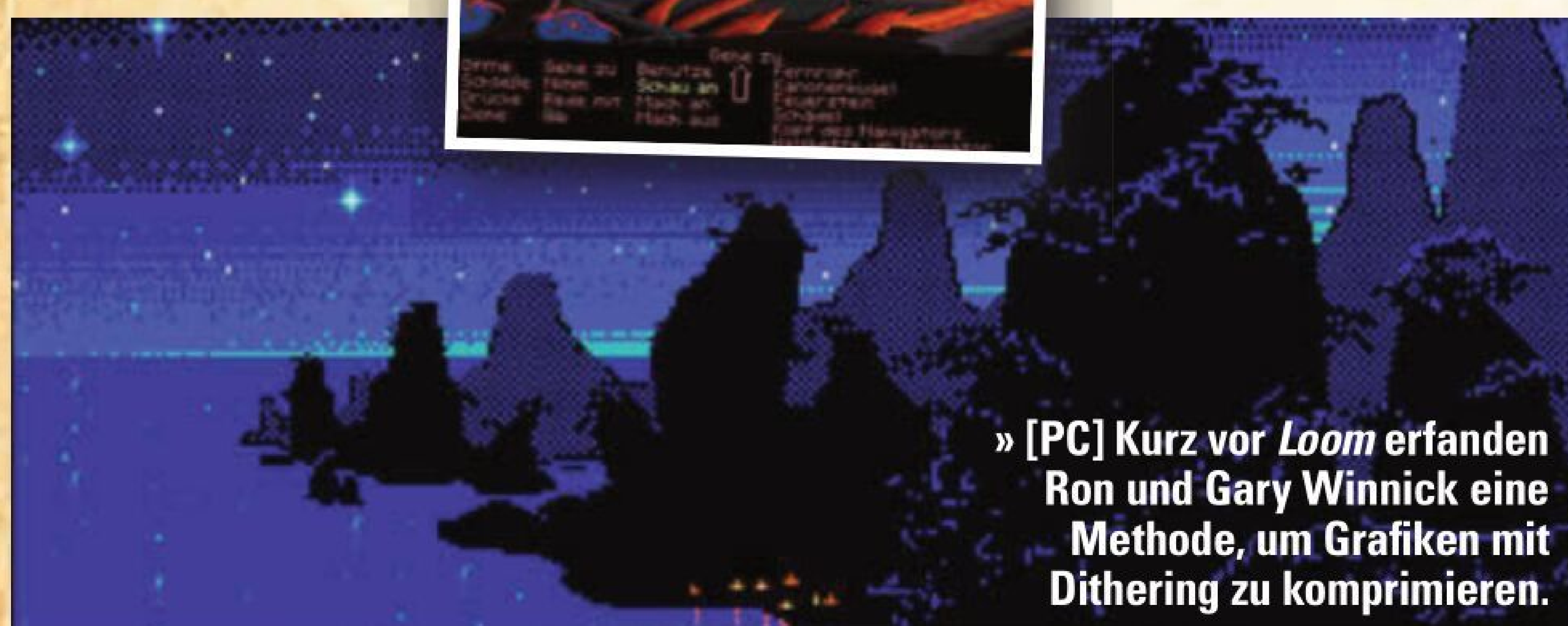


» Als Illustrator ohne Computerkenntnisse war Mark Ferrari mit den 16 Farben des EGA-Modus unzufrieden.





» [Amiga] Mark übernahm die schönen Szenen und Steve alles, was „witzig oder gruselig" war.



» [PC] Kurz vor *Loom* erfanden Ron und Gary Winnick eine Methode, um Grafiken mit Dithering zu komprimieren.

Während Guybrush in das Piratendorf schlendert, breitet sich vom Horizont her ein atemberaubender Sonnenuntergang aus und verlieh der Szenerie einen sanften Leuchteffekt – für den Spieler nur ein Vorgeschmack auf die kommende Grafikpracht des professionellen Zeichners Mark Ferrari, der vor Lucasfilm „noch nie einen Computer angefasst" hatte.

Marks erstes Projekt war *Zak McKracken*, und auch wenn er schnell mit dem Malprogramm *DPaint* zurechtkam, empfand er die Einschränkungen des EGA-Grafikmodus als unbefriedigend. „Man hatte nur 16 Farben, und was noch schlimmer war, die 16 Farben waren fix", erinnert er sich. „Es gab nur Giftgrün, Pink und Senf."

Seine Lösung war die Technik des Dithering, bei der Pixel von zweierlei Farbe in einer Art Schachbrettmuster nebeneinanderstehen, um eine größere Palette zu simulieren. Da Röhrenmonitore immer ein wenig unscharf waren, verstärkte sich der Effekt. Ron und der Leiter der Grafikabteilung Gary Winnick waren von Marks EGA-Szenen so beeindruckt, dass sie ein Verfahren erfanden, das Dithering zu komprimieren, und dieses bei *Loom* in die Praxis umsetzten. „*Monkey Island* war meine Doktorarbeit zum Thema EGA-Dithering", lacht Mark.

Während Mark für Atmosphäre und Perspektive zuständig war, definierte Steve Purcell, der Schöpfer von *Sam & Max*, den Stil und die Bildsprache des Spiels. Sie teilten sich die Arbeit auf: Mark übernahm die schönen Szenen und Steve alles, was „lustig oder gruselig" war. Steve erklärt, dass *Monkey Island* auf den visuellen Innovationen seiner Vorgänger aufbaute: „*Last Crusade* hatte komplexer zusammengesetzte Bilder, während es bei *Zak McKracken* und *Maniac Mansion* formalisiertere Hintergründe waren. Unsere Figuren wurden kleiner, sodass sie sich im Raum bewegen

Monkey Island reloaded

Wie schlägt sich die Special Edition im Vergleich zum Original?

Kurz nachdem Telltale 2009 die Gebete der Fans erhört und eine brandneue Fortsetzung gebracht hatte, spendierte LucasArts noch ein Sahnehäubchen: Die *Special Edition* von *The Secret of Monkey Island*. Der Klassiker bekam neue, handgezeichnete Hintergründe, einen orchestralen Soundtrack und Sprachausgabe – mit den bekannten Sprechern aus *The Curse of Monkey Island*.

Wie Ron anmerkt, hatte sich die Erwartungshaltung der Spieler in der Zwischenzeit verändert: „Niemand tüftelt mehr drei Tage lang an einem Rätsel, sondern man probiert das drei Minuten und sucht dann im Internet nach einer Komplettlösung." Daher bot der Titel ein integriertes Hilfesystem. „Damals wäre ich nie im Leben darauf gekommen, ein Hilfesystem bei so einem Spiel einzubauen. Bei meinem neuesten Titel *Thimbleweed Park* mussten wir das aber tun, weil die Spieler es einfach erwarteten."





» [PC] Die Special Edition modernisiert die Grafik sehr dezent und behält das das Original-Flair bei.





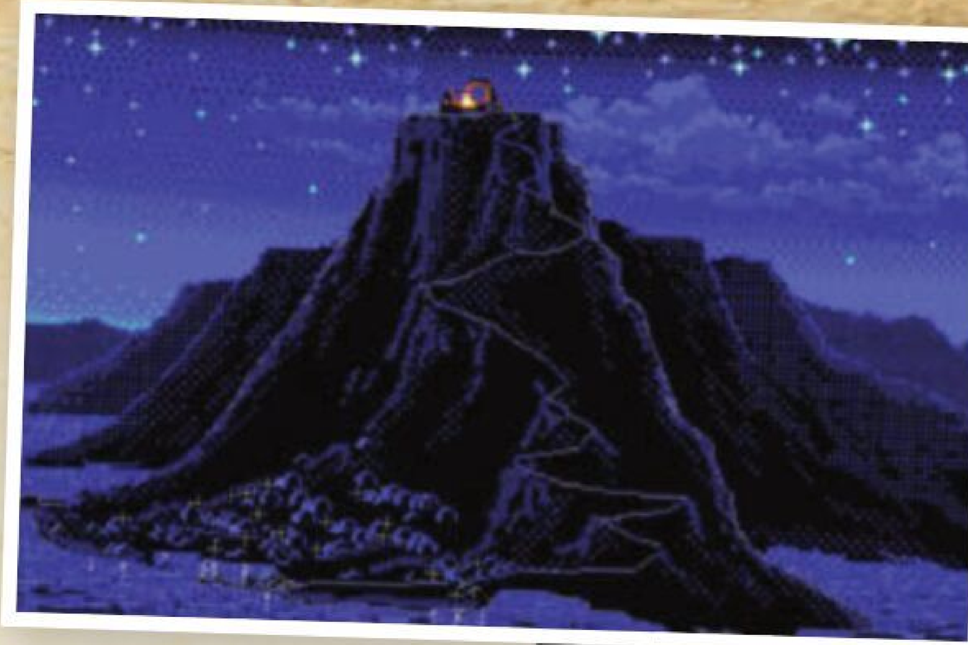
»Ich glaube daran, dass Spiele etwas Gutes in der Welt bewirken können. Schließlich können sich die Menschen nicht verprügeln, wenn sie gerade über einen Witz lachen!«
DAVE GROSSMAN

konnten. Gingen sie nach hinten, so konnten wir sie skalieren, um den Distanzeffekt hervorzuheben."

Genau wie Mark betrachtete auch Steve die begrenzte Technologie als Herausforderung für innovative Ideen. „Bei den Animationen waren die Figuren zu klein, um die meisten Merkmale adäquat darzustellen. Wo immer möglich, mussten wir also ausdrucksstarke Animationen einsetzen. Ein gutes Beispiel hierfür ist Stan: Sein ganzer Körper drückt seinen Charakter aus."

Auch wenn die grundsätzliche Ästhetik bei *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* beibehalten wurde, profitierte der Titel von der Umstellung auf VGA mit 256 Farben. Außerdem war durch die neue Version der *SCUMM*-Engine ein bebildertes Inventar möglich, sodass die Gegenstände endlich ein Aussehen bekamen. Der erste Teil wurde später auch mit einer CD-ROM auf VGA umgestellt.

Die Zeichnungen auf den Schachteln der ersten beiden Serienteile stammten von Steve Purcell und wirkten deshalb so lebensecht, weil die Spieler dadurch die Gelegenheit hatten, „die Charaktere so zu sehen, wie sie ohne technische Beschränkungen aussehen sollten." Nachdem Ron LucasArts verlassen hatte, wurde die Grafik für *The Curse of Monkey Island* von Larry Ahern überarbeitet und bekam einen überlebensgroßen Stil à la Disney. Nach *Monkey Island 2* arbeitete Larry mit Tim Schafer an *Day of the Tentacle*. Tim erklärt: „Deshalb sieht Larrys Guybrush so aus wie Bernard Bernoulli mit seinem vorgeschobenen Becken und den winzigen Knöcheln."



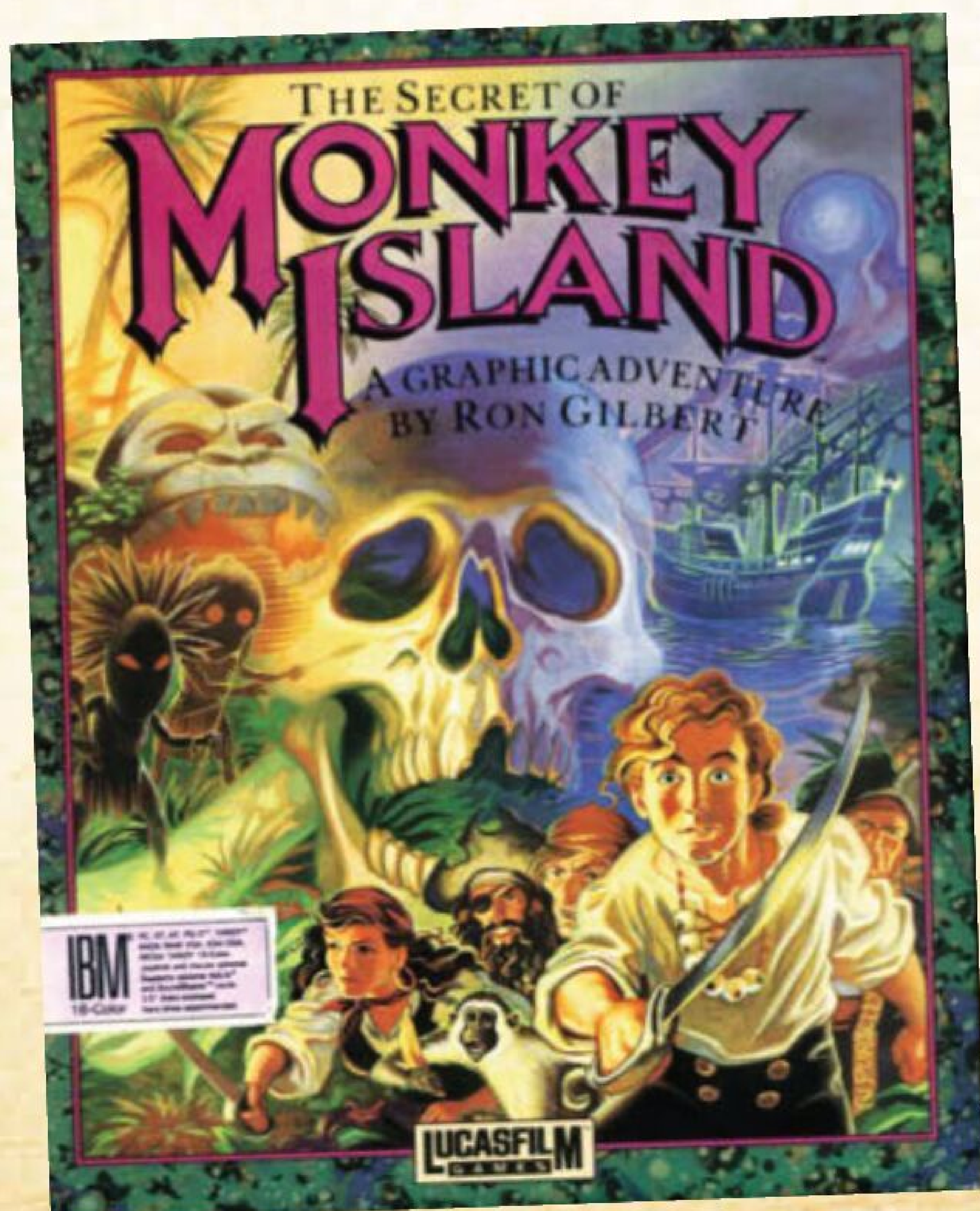
» [PC] *Monkey Island* startet mit toller Musik und einem von Marks großartigen EGA-Kunstwerken.

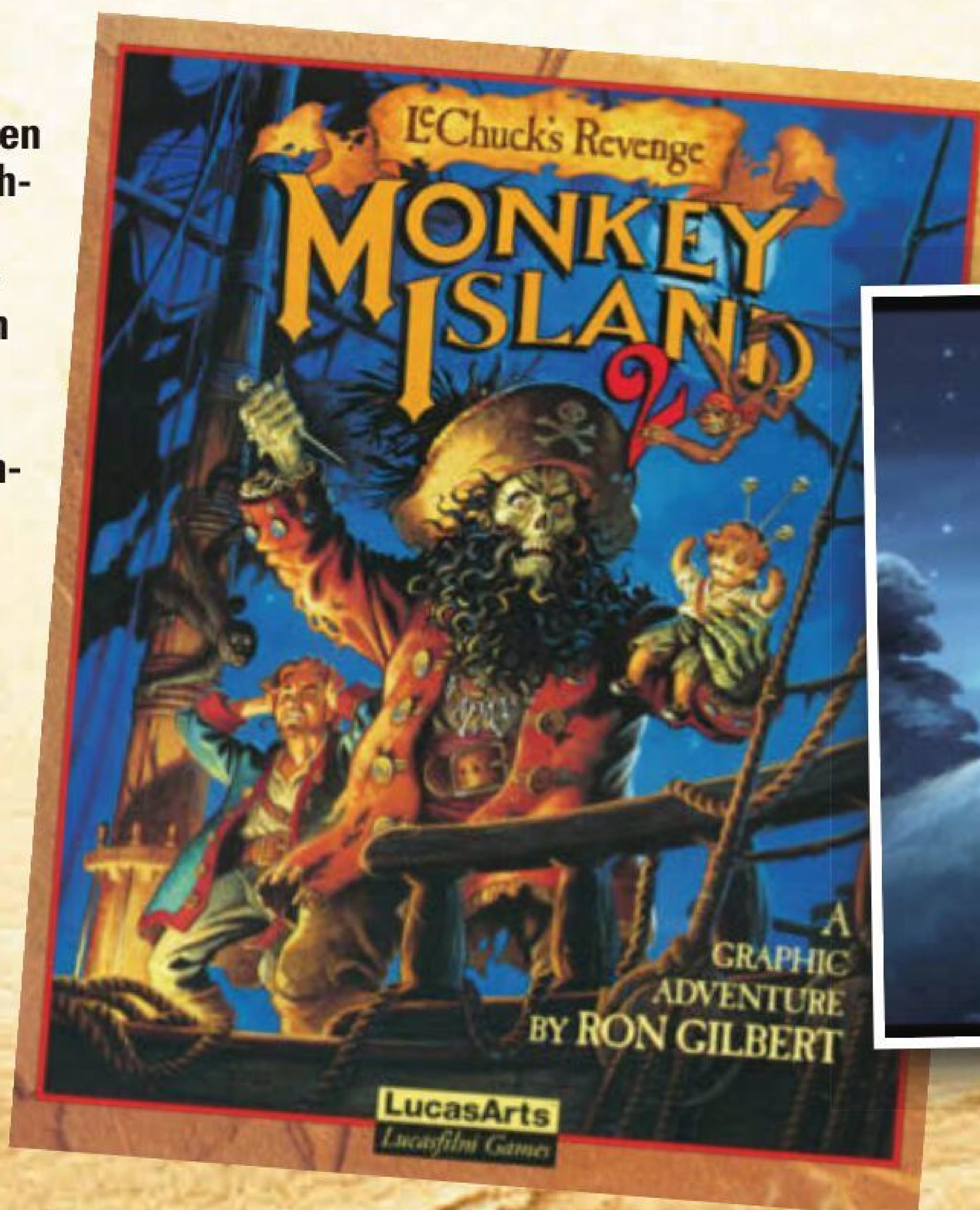


» [PC] Nach dem zweiten Teil erschien eine VGA-Fassung von *The Secret of Monkey Island* mit üppigen 256 Farben.

Er fährt fort: „Nach *Monkey Island 2* sah Guybrush dann völlig anders aus. Dabei sollte er nie so ein langer Lulatsch sein." Bei *Flucht von Monkey Island* wurde aus dem Titelhelden eine 3D-Figur, die mit der *GrimE*-Engine von *Grim Fandango* umgesetzt wurde.

Ron wünscht sich zwar, Guybrush und Elaine hätten nie geheiratet, lobt aber dennoch die Fortsetzungen, die ohne ihn entstanden: „Jeder, der bislang an der Serie beteiligt war, hat wirklich gute Arbeit geleistet – jeder ist sehr respektvoll mit der Welt umgegangen, die wir erschaffen haben." Steve fügt hinzu, dass die Seele des Spiels aus der Kombination von Humor und stilvollen Bildern erwachse: „Alles, was Spaß macht und die Geschichte erzählt, ist erlaubt."





» Die Zeichnungen auf den Schachteln stammen von Steve Purcell und zeigen die Figuren ohne technische Beschränkungen.

Mehr Affentheater

Moment … noch eine Special Edition?

Auch LeChuck's Revenge bekam eine überarbeitete Version spendiert, bei der die Modernisierung sogar noch weitergetrieben wurde.

Während *Monkey Island 2* ein paar der am wenigsten gebrauchten Verben des ersten Teils wegließ, gibt es bei der Special Edition gar keine anklickbaren Wörter mehr. Stattdessen interagiert ihr rein grafisch durch simples Anklicken der Figuren und Gegenstände.

Einige Fans argumentieren, dass ob des ganzen Schnickschnacks viel von dem früheren Charme verloren gehe. Die Optik ist eine Mischung aus dem dunklen Stil des Originals und dem Comic-haften der Titel nach *Curse*.

Auch wenn man auf die ursprüngliche VGA-Fassung umschalten kann, gab vor allem Guybrushs Haarpracht in der Special Edition Anlass zu kontroversen Diskussionen. „Für mich hätte die Frisur wie auf der Packung von *Monkey Island* aussehen sollen, aber das ist nur meine Meinung. Manchen hätte auch das sicher nicht gefallen", überlegt Tim.







» [Amiga] Die unterirdischen Kavernen unter Monkey Island beherbergen das Geisterschiff von LeChuck.



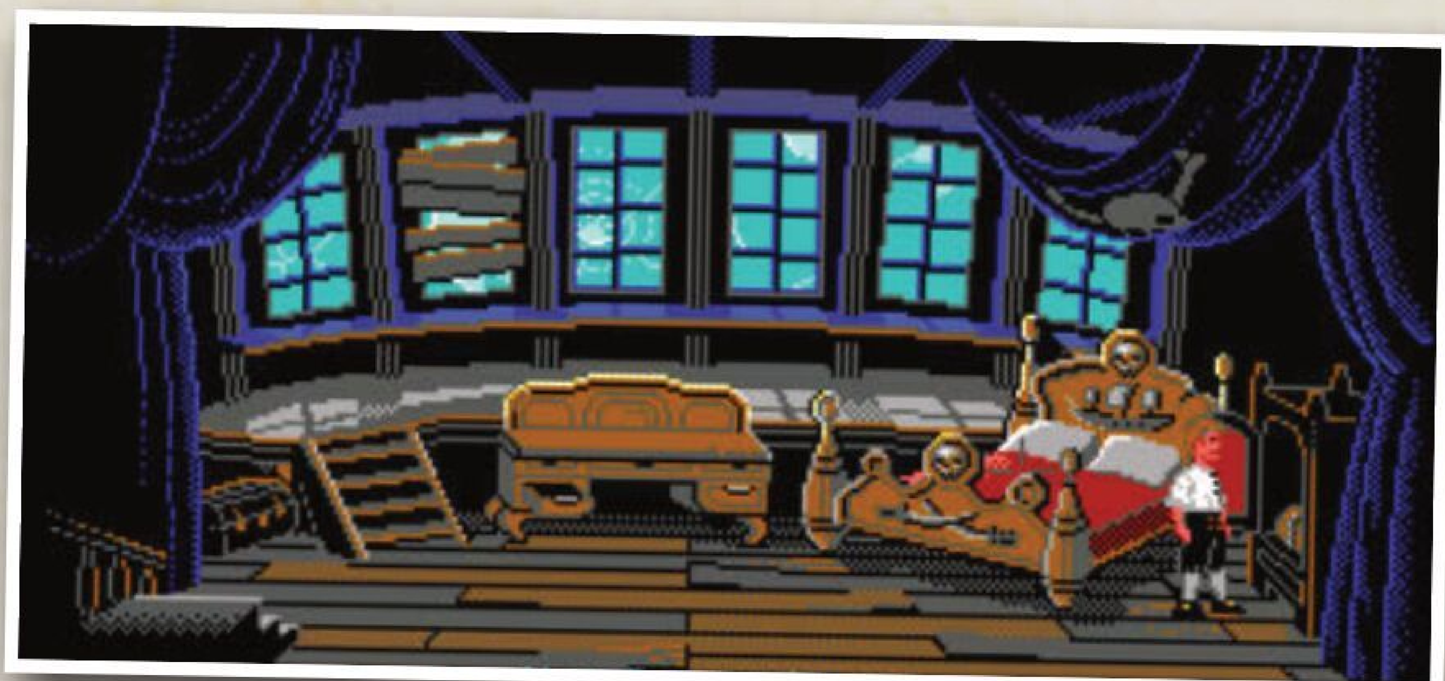
» [Amiga] Ein schöner Augenblick: Wir kommen endlich auf Monkey Island an.



Die Pracht der 16 Farben

Die Präzision und zeichnerische Schönheit von *Monkey Island* in EGA wurde von Mark Ferrari als „Doktorarbeit zum Thema Dithering" bezeichnet – wir sprechen mit ihm über seinen ganz eigenen Stil.

» [PC] Die Kapitänskajüte auf der „Sea Monkey" hat wenigstens ein ordentliches Bett.



RG: Wie stark hat EGA deine künstlerische Freiheit limitiert?

MF: Damals konnte man als Grafiker nie ohne die technischen Beschränkungen arbeiten. Begrenzter Speicherplatz auf der Diskette und die Farbpalette bestimmten die Spielekunst in großem Maße. *Loom* und *Monkey Island* spielen beide im Zwielicht und bei Nacht, weil die Stärken von EGA bei Blau liegen. In der EGA-Palette gibt es mehr Blautöne als andere Farben.

RG: Wie müssen wir uns deine Arbeit vorstellen?

MF: Ich zeichnete mit einer Maus direkt auf dem Bildschirm, ohne Skizzen auf Papier. Außer beim Städtchen auf Mêlée Island hatte ich keinerlei visuelle Vorlage. Ich zeichnete simple Linien und Umrisse, die ich per Dithering ausfüllte. Die Farben und die Auflösung waren so begrenzt, dass die Übertragung von Bleistiftskizzen sowieso sinnlos gewesen wäre. Eine solche Referenz braucht man nur, damit man an die Details denkt, die das Gehirn normalerweise vergisst, oder um komplexe Beleuchtung richtig hinzubekommen. Bei EGA gibt es aber keine komplexe Beleuchtung und keine Details.

RG: Woher stammen die Ideen für die Piratenwelt?

MF: Da gab es eigentlich drei Ursprünge. Den größten Einfluss auf die Optik hatte das Fahrgeschäft *Pirates of the Caribbean* in Disneyland. Obwohl wir nicht mal in der Nähe von Disneyland wohnten, kannten und liebten wir es alle. Auch diese Fahrt findet bei Nacht statt, was der EGA-Palette entgegenkam. Für den Humor, die Dialoge und das Piratenflair von Monkey Island zeichnen allein Steve Purcell und Ron Gilbert verantwortlich. Was die Geister und die Fantasy-Anteile betrifft, so war ich wohl der „High Fantasy Fan" im Team. Aber hauptsächlich habe ich das gezeichnet, was sie sich ausdachten.

RG: Hast du die Inseln als zusammenhängendes Gebiet betrachtet?

MF: Einerseits ja, da es mir zu verstehen half, wo die Gebiete relativ zueinander lagen. Ich stelle mir beim Zeichnen immer die ganze Welt vor, übrigens nicht nur bei diesem Spiel. Wenn ich also eine Aussicht zeichne, schaue ich vorher auf die Karte und überlege mir, was dort eigentlich zu sehen sein soll. Allerdings wurden zwei Drittel des Spiels von jemand anderem gezeichnet. Da wir Dithering nutzten, wurde der persönliche Stil des jeweiligen Künstlers wieder sichtbar. Wir teilten uns daher die Gebiete auf: Ich machte das Piratendorf, Steve Purcell das der Kannibalen und Mike Ebert das Innere der Piratengebäude. So konnten wir die stilistischen Unterschiede durch Ortswechsel kaschieren.

RG: Was hat dir bei der Arbeit an *Monkey Island* am meisten Spaß gemacht?

MF: Bei der Arbeit selbst sicherlich, das Maximum aus der EGA-Grafik herauszuholen. Es war befriedigend, Orte zu gestalten, mit Räumen, Lichtern und einer Atmosphäre – und nicht nur einfarbige EGA-Flächen. Auf der anderen Seite fand ich den Humor und die Kreativität klasse. Ron, Steve und die anderen waren nicht einfach nur talentiert, sondern superintelligent, superkreativ und superwitzig. Die Dialoge, Namen und Rätsel ergaben sich aus unseren Unterhaltungen, und das machte mehr Spaß, als ich in Worte fassen kann. Tatsächlich war meine dreijährige Zeit auf der Skywalker Ranch mit Leuten von diesem Kaliber lustiger und anregender als alles, was ich danach getan habe.

RG: Würdest du wieder in EGA arbeiten?

MF: Wenn ich moderne Pixelkunst auf Twitter sehe, bin ich davon fasziniert. Diese Leute lieben Pixel! Sie wollen sie nicht einfach nur hinter sich lassen, wie wir damals. Ich sehe nicht nur Zeichnungen, ich sehe echte Kunst. Ich sehe Leute wie Octavi Navarro, die Pixel als Medium ihrer Wahl benutzen und nicht als Kompromiss wegen technischen Beschränkungen. Wenn ich die Zeit hätte und ein ähnlich brauchbares Tool wie *DPaint*, würde ich vielleicht selbst wieder Pixelkunst machen. Aber wohl nicht in EGA. Diesen Modus habe ich mit *Monkey Island* bereits ausgereizt.



» [Amiga] Diese dunkle Gasse kommt auch in *Monkey Island 2* wieder vor.



»Vielleicht ist dies die wichtigste Lektion: Gib immer dein Bestes, denn es könnte ewig währen!«
STEVE PURCELL

ES LIEGT AN DIR, UNSERE ZUKUNFT AUFZUBAUEN!







ENDZONE
A WORLD APART

JETZT ERHÄLTLICH AUF STEAM!



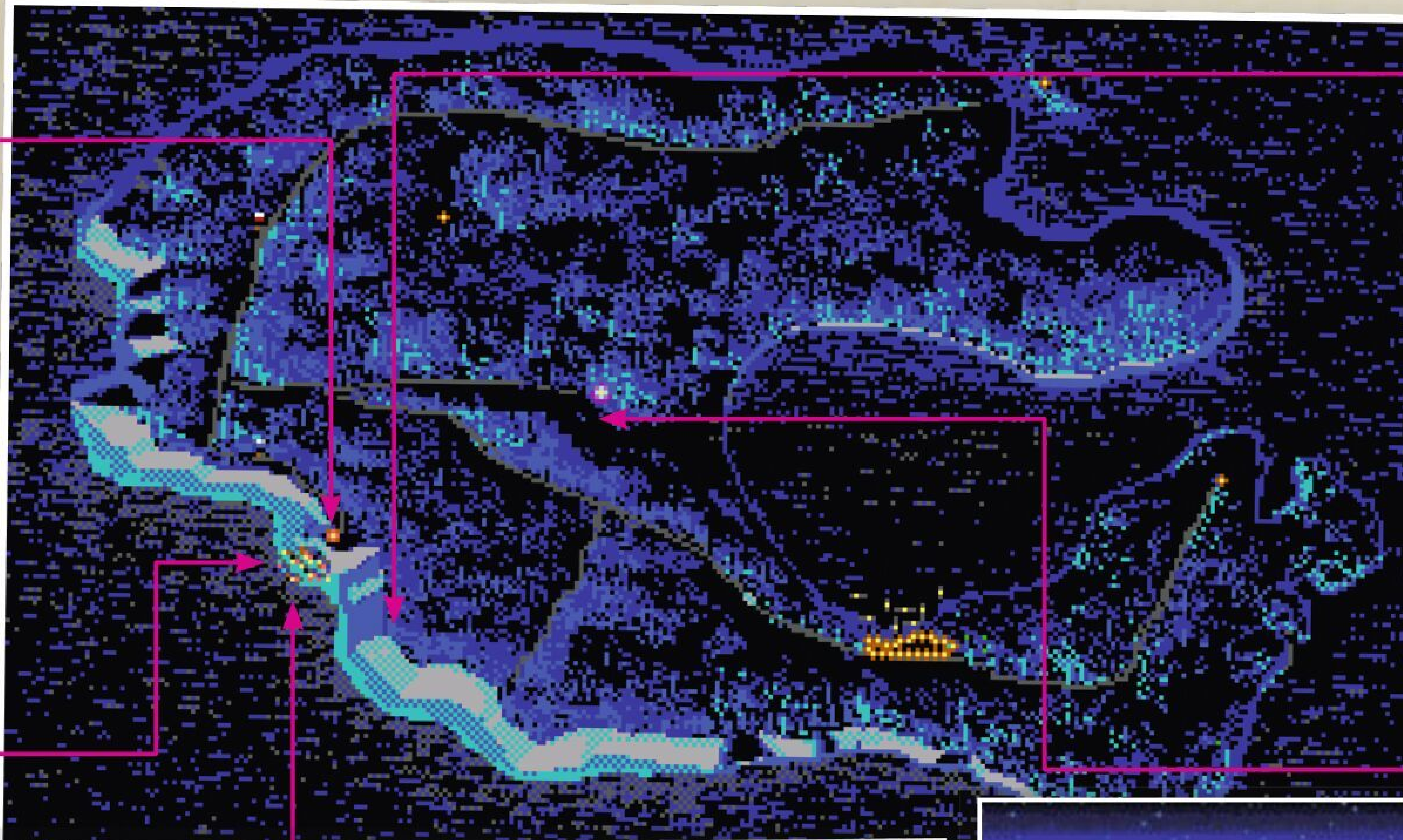



gentlymad.


Die Geheimnisse der EGA-Inseln

Mark Ferrari führt uns durch die 16 Farben und wichtigsten Orte von Mêlée und Monkey Island.







Aussichtspunkt

■ Für das Lagerfeuer versuchte sich Mark Ferrari an Color Cycling mit *Deluxe Paint II* und nutzte stolze vier Farben dafür. Die Reflexionen des Feuers auf den Steinen sind durch die EGA-Beschränkungen in Grau gehalten.

Die Gouverneursvilla

■ „Für die Villa der Gouverneurin benutzte ich die umgekehrte Perspektive, sodass sie zur Stadt passte. So sah sie eher verzerrt und Comic-haft aus als bedrohlich und realistisch. Ich hatte das Bild einer viktorianischen Villa vor Augen."









Die Kirche

■ „Hier habe ich doch mal einen Innenraum gemacht. Die farbigen Gläser sind eine Hommage an *Loom*, aber ich mag vor allem den Effekt bei den Vorhängen und den Säulen. Näher an ein echtes Bild kann man in EGA schlecht kommen."

Der Ort Mêlée

■ „Ron Gilbert liebte besondere Kamerawinkel und verschrobene Perspektiven, doch wir konnten nicht verschiedene Versionen der Animationen machen. Die Gebäude wurden vorsichtig verzerrt, um Perspektive zu erzeugen und damit nichts neu gezeichnet werden musste, wenn sich die Figur durch die Szenerie bewegte."

Das Meer vor Mêlée

■ „Der Sonnenuntergang, der später in einen Nachthimmel übergeht, ist meine Lieblingsszene im Spiel. Eine frühere Fassung dieses Bildes überzeugte Lucasfilm davon, Kompression für Dithering zu entwickeln."

Der Zirkus

■ Der Zirkus der Fliegenden Fettucini-Brüder war keine von Marks Schöpfungen, zeigt aber die wilden Anachronismen und die mutigen Kontraste auf, die für die *Monkey Island*-Reihe so typisch sind.







Das Fort

■ „Meine Hauptaufgabe als Künstler waren die Landschaften. Hier bin ich besonders stolz auf die Perspektive. Wie lebendig der Vordergrund aussieht und die Welt weiter hinten zarter und blauer wird – und das alles in nur 16 Farben."

Riesiger Affenkopf

■ Diese Sehenswürdigkeit war einer der Hintergründe, die ohne Marks Beteiligung entstanden. Die Szene profitierte stark von den Dithering-Techniken, die Mark bei Lucasfilm eingeführt hatte.





Strand von Monkey Island

■ „Durch die beschränkte Palette musste man klare Entscheidungen treffen. Der Übergang von warmem Türkis zu Tiefblau kennzeichnet eine Änderung der Tiefe. Beim Sand musste ich Windmuster benutzen, um Schatten und weitere Details darzustellen, da EGA nicht genügend ‚Sandfarben' hatte. Ich konnte leider nicht einfach mit Beige- und Gelbtönen um mich werfen, wie man es heute vielleicht tun würde."

Der brüchige Felsen

■ „Die einzigen Farben, die ich für den Sand hatte, waren Grau, Gelb und Weiß. Keinen der Brauntöne gab es in der EGA-Palette wirklich. Dafür wurden Braun und Hell- oder Dunkelgrau im Schachbrettmuster verwoben."

LC-POWER™





1000 W

SUPER SILENT MODULAR SERIES

LC1000M V2.31



Erlebe das goldene Zeitalter des vollmodularen Gamings!

Unsere neue Super Silent Modular Serie bietet dir:

- 80 PLUS® GOLD-Zertifizierung
- hohe Effizienz bis zu 90%
- vollmodulares Kabelmanagement mit Flachbandkabeln und umfangreichen Anschlussmöglichkeiten
- bis zu 8x PCI-Express 6+2-Pin
- DC-to-DC-Technologie
- Full Range: 110 - 240 V
- erhältlich mit: 550 W, 650 W, 750 W, 850 W & 1000 W

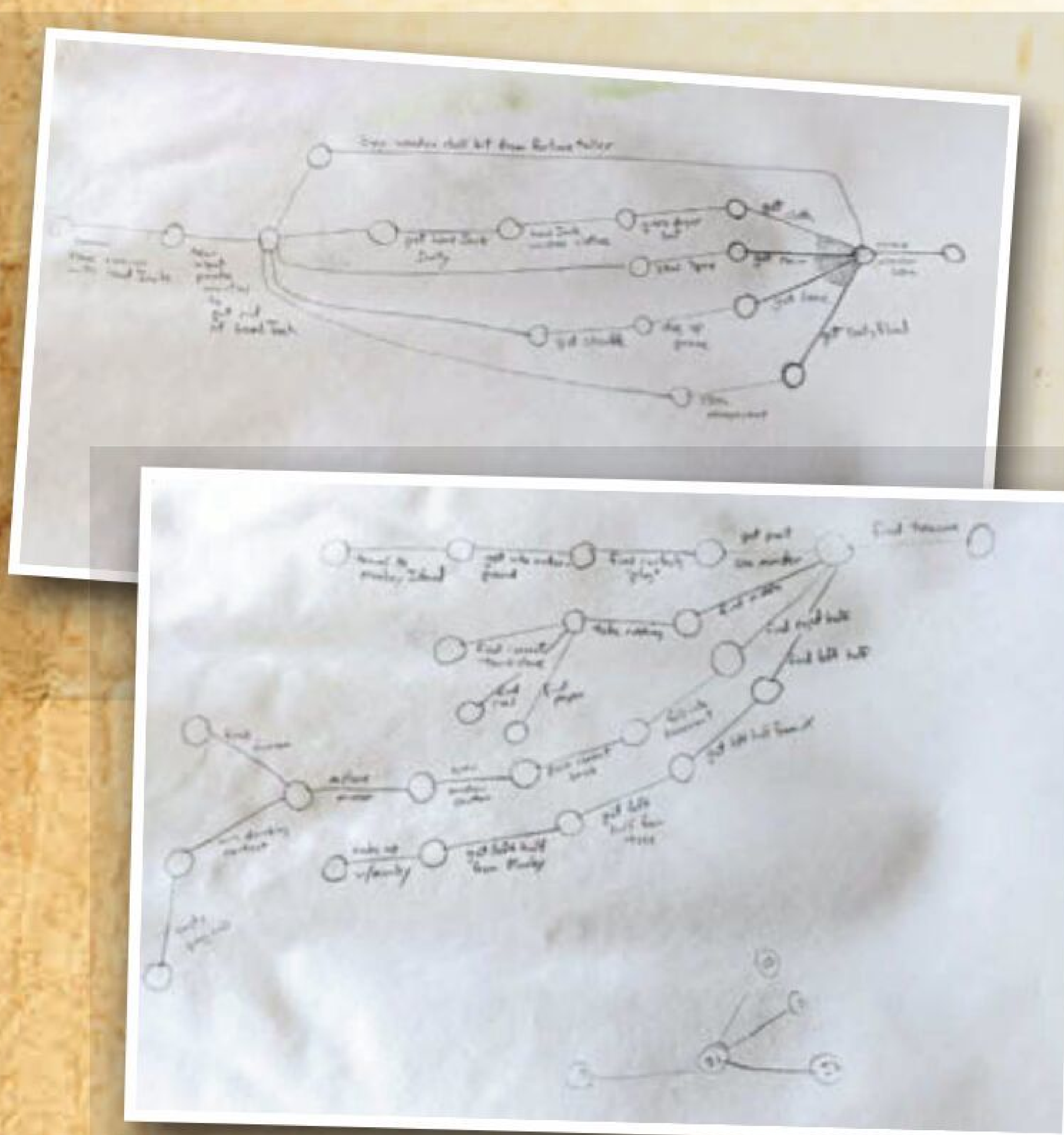
LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



Klappe zu, Affe tot

Ron Gilbert wähnte das Adventure-Genre in ernsten Schwierigkeiten. Seine Lösungsansätze setzte er mit *Monkey Island* in die Praxis um.



» Für *Monkey Island 1* und *2* entwickelte Ron Gilbert Diagramme, die den logischen Zusammenhang der Rätsel darstellten.

Als Ron Gilbert 1989 mit der Arbeit an *The Secret of Monkey Island* begann, veröffentlichte er ein Manifest mit dem Titel „Warum Adventures mies sind". Das Schriftstück machte auf typische Fehler des Genres aufmerksam, darunter besonders willkürliche und sinnbefreite Rätsel. Wie Ron lachend zugibt, war *The Secret of Monkey Island* der beste Beweis dafür, dass an seinem Manifest etwas dran war.

Ron glaubte, dass es in Adventures zu viele Tode und Sackgassen gab. „Eines der Dinge, die mich wirklich aufregten – nicht nur bei Sierra, sondern bei Adventures generell –, war, dass man am Anfang irgendwas vergessen konnte und fünf, sechs Stunden später komplett aufgeschmissen war." So konnte man beispielsweise am Ende von *King's Quest V* sterben und das Spiel verlieren, wenn man kein Stück Käse im Inventar hatte. Um den Käse zu bekommen, musste man sich erwischen lassen, dann ein unscheinbares Mauseloch finden und einen Haken dafür benutzen (den man zuvor aufgesammelt haben musste).

„Das war einer der schwierigsten Aspekte bei *Monkey Island* – sicherzustellen, dass man nichts dauerhaft verbocken konnte. Das Spiel blieb stets lösbar." Rons Ansatz war, dass der Spieler niemals in der Geschichte weiterkommen konnte, ohne bestimmte Dinge dabei zu haben. Musste etwa ein Voodoo-Trank auf dem Schiff gebraut werden, konnte das Schiff erst dann ablegen, wenn man alles Nötige im Inventar hatte.



» [Amiga] Auf einem Geisterschiff muss man sich anpassen.

Kreative Kopfnüsse

Fünf der besten Rätsel der *Monkey Island*-Reihe.



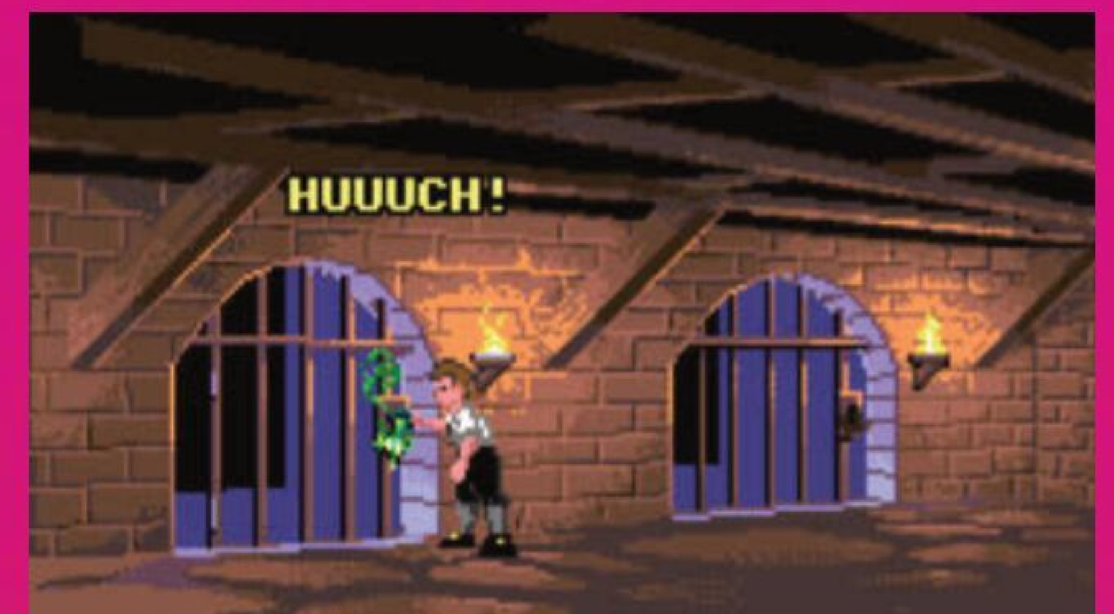
Beleidigungsfechten

■ Ohne Zweifel das kultigste „Rätsel" von *Monkey Island*. Guybrush muss im Dialog-Kampf Beleidigungen von den auf Mêlée Island herumstreunenden Piraten lernen, um schließlich gegen die Schwertmeisterin anzutreten. Hier muss er dann das Gelernte in einem ganz neuen Zusammenhang anwenden.



Der Weg zur Schwertmeisterin

■ Bevor Guybrush die Schwertmeisterin besiegen kann, gilt es erst mal den Weg zu ihr durch den dunklen Wald zu finden. Die einzige Person, die diesen kennt, ist der schrullige Gemischtwarenhändler (einer ihrer Verehrer), dem Guybrush kurzerhand nachschleicht.



Gefängnisausbruch

■ Ohne Crew kann Guybrush nicht Richtung Monkey Island segeln – dummerweise befindet sich einer der Kandidaten hinter Gittern. Die Lösung ist simpel: Ein starker Grog muss auf das Schloss geschüttet werden, damit es schmilzt. Das Problem ist nur, dass sich auch der Transportkrug schnell zersetzt …

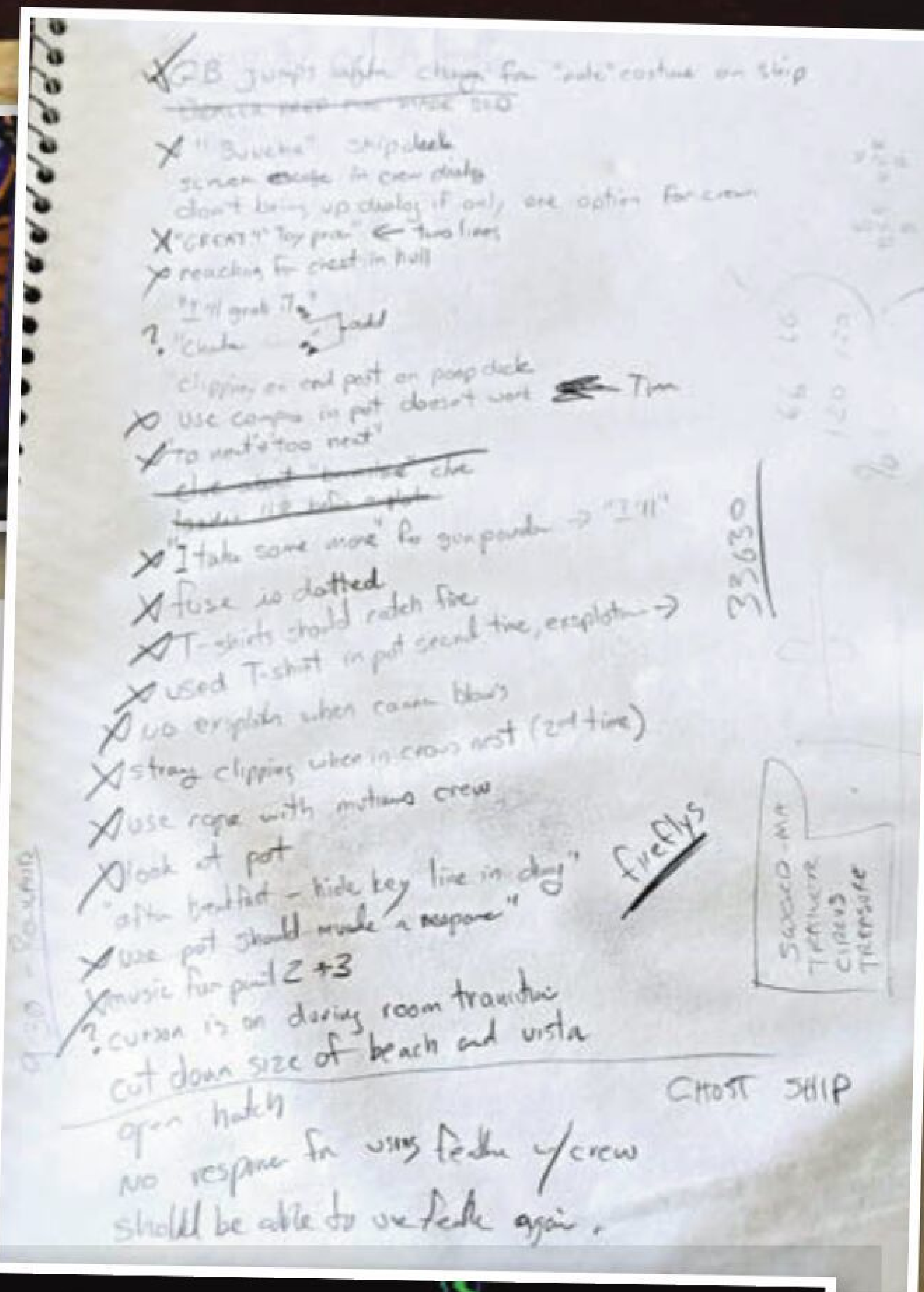


» [Amiga] Wie findet man sich besser zurecht als mit einem abgetrennten Kopf eines Navigators?





» [Amiga] An einem Gummihuhn eine Seilrutsche entlang? Wieso eigentlich nicht?



Ron dachte sich alle Rätsel im Vorhinein aus und entwickelte von ihm so betitelte „Abhängigkeitsdiagramme" – Flussdiagrammen ähnlich. Trotzdem gab es noch genügend Flexibilität, da Ron nicht das gesamte Spiel im Voraus geplant hatte. Tim Schafer erinnert sich an den Entwicklungsprozess: „Natürlich waren wir alle beim Brainstorming für die Rätsel dabei, aber Ron zeichnete letztlich die Diagramme, in denen alle Schritte und ihre Abhängigkeiten dargestellt wurden." Ron, Tim und Dave Grossman trafen sich täglich, um Witze, Rätsel und andere Ideen auszutauschen, bevor sie an ihre jeweiligen Schreibtische zurückkehrten und die Dinge umsetzten.

Tims erste Aufgabe waren die Dialoge mit Stan, dem Schiffsverkäufer. „Ich nahm das sehr ernst", erinnert er sich. „Ich sprach mit meinem Onkel, der sich gerade einen Gebrauchtwagen gekauft hatte. Er meinte: ‚Die zocken dich wirklich ab. Sie versuchen dir eine Menge Extras aufzuschwatzen und das Wichtigste ist, dass du mindestens einmal weggehst, damit sie dich ernstnehmen.'" Er bekam von seinem Onkel sogar einen Ratgeber zum Thema Gebrauchtwagenkauf. „Deswegen bestand das Rätsel darin, nein zu sämtlichen Extras zu sagen und mindestens einmal wegzugehen, um den richtigen Preis zu bekommen", lacht er.

Auch Dave half aus und erzählte Tim von dem damals berühmt-berüchtigten Gebrauchtwagenhändler Cal Worthington, dessen Gesicht jeder in Kalifornien kannte. „Tim wuchs allerdings im Norden auf, wo man Cal Worthington nicht kannte, ich musste ihn ihm also beschreiben – das war aber nicht schwer, weil er sehr auffällige Kleidung trug und genau dem Klischee des typischen schwätzerischen Autoverkäufers entsprach."

Schließlich wurde *Monkey Island* im Rahmen der sogenannten „Pizzaorgien" einem ultimativen Test unterzogen – Familienmitglieder und Freunde des Teams kamen nach der Arbeitszeit ins Büro, futterten dort Pizza und testeten das Spiel. Dadurch fand das Team heraus, welche Rätsel noch klemmten. „Wenn die Leute nicht weiterkamen, gab es normalerweise etwas, das sie über die aktuelle Spielsituation nicht wussten oder nicht verstanden", fügt Dave hinzu. „Das konnten wir meistens dadurch entschärfen, indem wir sicherstellten, dass sie vor dem Rätsel die nötige Information irgendwie zu sehen bekamen."



» [PC] Bei *Monkey Island* gab es dank Ron weder willkürliche Rätsel noch Sackgassen.



» [Amiga] Die Aufgaben waren sorgfältig durchdacht – fordernd, aber doch logisch.



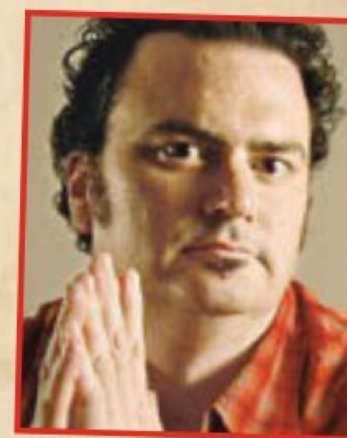
Voodoo-Puppe

■ Bei *Monkey Island 2* war die Entwicklung der Rätsel eher eine Teamarbeit, was sie noch komplexer machte – oft waren es ganze Rätselketten. Eine der herausragenden Kopfnüsse ist die, als Guybrush eine Voodoo-Puppe des auf Scabb Island ansässigen Fieslings Largo LaGrande anfertigen muss.



Crew-Blues

■ Auch bei *The Curse of Monkey Island* gestaltet sich das Zusammenstellen einer Crew und das Segeln nach Blood Island schwierig. Ein besonderer Höhepunkt ist das Duell mit dem Ex-Piratenfriseur Edward Van Helgen, bei dem ein Banjo eine besondere Rolle spielt ...



» Ich respektiere immer den Schöpfer von etwas, aber *Monkey Island* ist schon durch so viele Hände gegangen, dass es jetzt irgendwie der Welt gehört, den Fans und allen anderen. «

TIM SCHAFER

Insel-Hopping



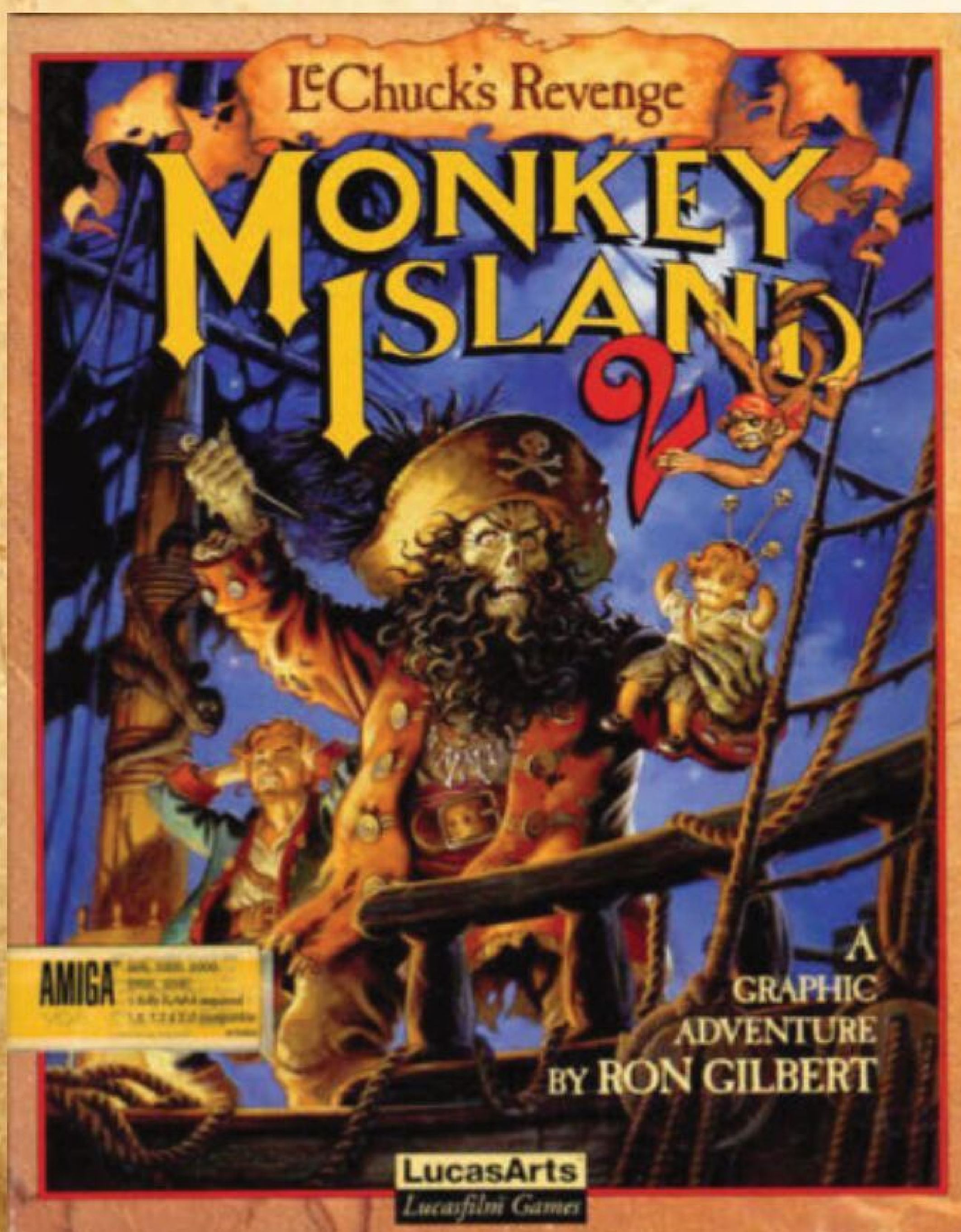
Auch wenn die Reihe derzeit ruht, war das Original erfolgreich genug, um vier Nachfolger hervorzubringen. Trotz wechselnder Verantwortlicher verdienen drei davon den Namen *Monkey Island*.

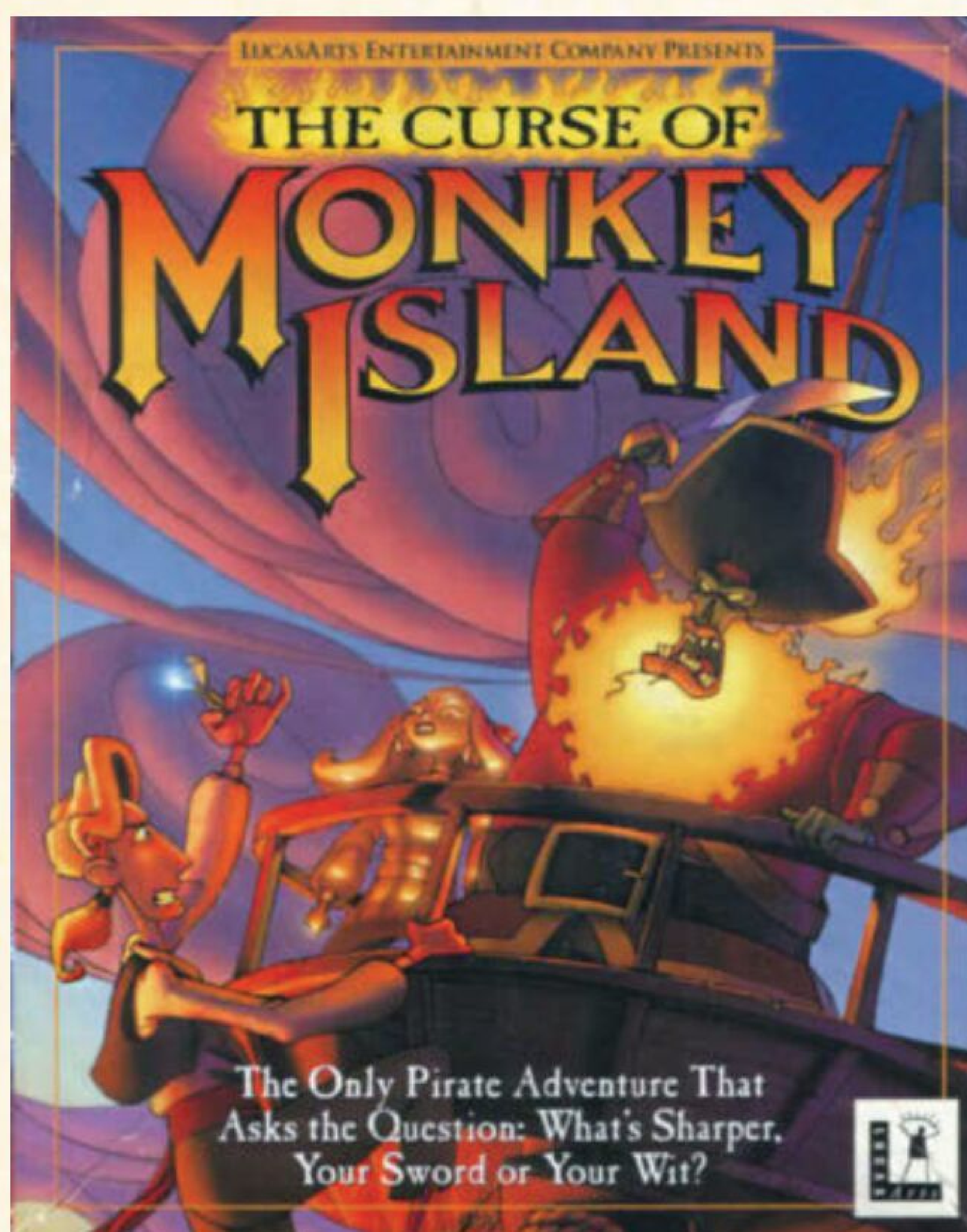


Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

ERSCHIENEN: 1991

Es ist leicht einzusehen, weshalb *LeChuck's Revenge* als der beste Teil der Reihe gilt. So gut wie jeder Aspekt des Originals wurde in dieser Fortsetzung verbessert, besonders die Liste der Verben und das visuelle Inventar. Auch heute noch sieht der zweite Teil großartig aus und der Soundtrack ist fantastisch, was auch an der Einführung des Musiksystems iMUSE liegt. Auch das Trio aus Ron, Tim und Dave kehrt zurück, auch wenn nur die beiden Letzteren für das abgedrehte Skript verantwortlich zeichneten. Besonders erwähnenswert ist das umstrittene und mehrdeutige Ende, das andeutet, das Spiel habe sich nur in einem Freizeitpark ereignet. Trotz der klugen Rätsel und der prachtvollen Grafik war dem Titel nicht derselbe kommerzielle Erfolg beschieden wie dem Vorgänger.

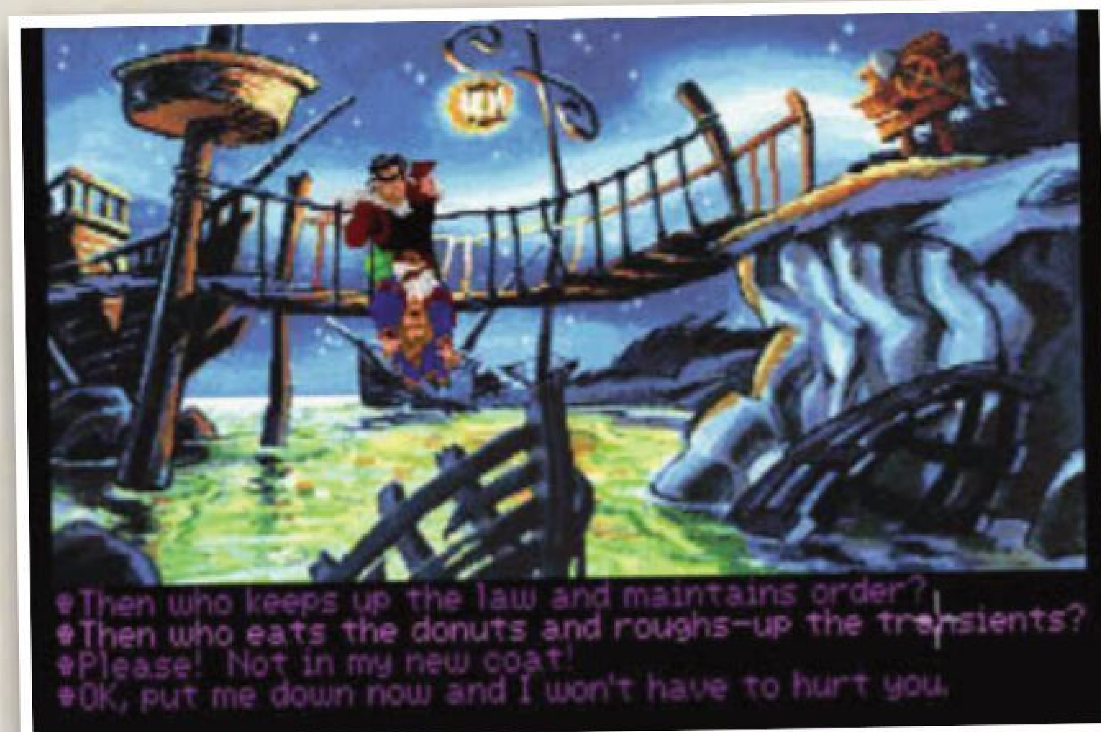




The Curse of Monkey Island

ERSCHIENEN: 1997

Aus *Curse* hätte gut ein Desaster werden können, arbeiteten doch zwei von drei Mitgliedern des Kernteams nicht mehr bei LucasArts, und der verbleibende Tim Schafer war mit anderen Projekten beschäftigt. Mit der Fortführung der Reihe wurden Larry Ahern und Jonathan Ackley beauftragt, die hervorragende Arbeit leisteten – auch wenn der Titel nicht ganz an den zweiten Teil herankommt. Es ist das letzte Spiel der Reihe mit der *SCUMM*-Engine und sieht fantastisch aus, fast wie ein Zeichentrickfilm. Von der gelungenen Sprachausgabe wird es weiter aufgewertet, besonders durch den langjährigen *Monkey Island*-Fan Dominic Armato, der Guybrush vertont. *Curse* wird auch von den ursprünglichen Schöpfern der Reihe als gelungen betrachtet.



» [PC] Fiesling Largo beraubt euch all eurer Reichtümer – das schreit nach angemessener Bestrafung!





» [PC] *The Curse of Monkey Island* verdient schon allein für Murray, den sprechenden Totenschädel einen extragroßen Lorbeerkranz.



» Ich glaube, das Spiel wirkt einladend auf die Leute und macht Spaß! Es nimmt sich selbst nicht allzu ernst. «
TIM SCHAFER



»*Monkey Island* erzählt eine sehr menschliche Geschichte. Auf eine schräge Art ist es ein Sinnbild des menschlichen Daseins.«
MARK FERRARI



Flucht von Monkey Island

ERSCHIENEN: 2000

Wenn eine Marke den Wechsel nach 3D vollzieht, ist dies selten ein Grund zu großer Freude. *Flucht von Monkey Island* (der einzige Serienteil mit eingedeutschtem Namen) macht hier keine Ausnahme. Der Titel, der von den *Sam&Max*-Machern Sean Clark und Michael Stemmle verantwortet wurde, ist zwar kein schlechtes Adventure, aber definitiv der schwächste Teil der Reihe. Es markiert auch den Schlusspunkt für LucasArts im Genre, da es sich genauso wie *Grim Fandango* nur mäßig verkaufen konnte. Der Titel ist zwar oft humorvoll, doch schwerfällige Steuerung, bockschwere Rätsel und ein neues Kampfsystem nach dem Prinzip von *Stein, Schere, Papier* markieren eine klare Abkehr von früheren Titeln, die bei den Fans nicht sonderlich gut ankam.



Bilder in diesem Artikel: Gog.com (vielen Dank!)



Tales of Monkey Island

ERSCHIENEN: 2009

Fast ein Jahrzehnt später gönnte das Schicksal den Fans eine Rückkehr auf die Affeninsel, die bis heute den Endpunkt der Reihe markiert. *Tales* ist das einzige Spiel der Serie, das nicht von LucasArts, sondern vom neuen Studio Telltale entwickelt wurde – das jedoch aus vielen ehemaligen Mitarbeitern von LucasArts bestand. Das Gefühl von Vertrautheit entstand durch die Rückkehr von Steve Purcell und Dave Grossman, die bei der Entwicklung halfen, aber auch durch zahlreiche andere Veteranen von *Monkey Island*, darunter Mike Stemmle, Michael Land und Chuck Jordan. Sogar Ron Gilbert war bei den Meetings anwesend – nur Tim Schafer war anderweitig beschäftigt.

Der Titel erschien zuerst für PC und Nintendo Wii, wobei sich die mitreißende Geschichte über fünf Episoden erstreckt und auch Guybrush Threepwood (erneut gesprochen von Dominic Armato), Elaine und LeChuck wieder mit von der Partie sind. Letzterer kidnappt Guybrushs bessere Hälfte noch während des Intros. *Tales* bietet jede Menge knifflige Rätsel und unterhaltsame neue Charaktere (aber auch alte Freunde). Technisch stellt es einen Riesenschritt zum enttäuschenden Vorgänger dar. Da es unklar ist, ob Disney die Serie je wiederbeleben wird, nehmen wir *Tales* gerne als genussvollen Absacker, mit dem wir leicht angeschickert in den Sonnenuntergang segeln. *

Affen zum Anfassen



Josh Fairhurst über die *Monkey Island Anthology* von Limited Run Games

RG: Warum hast du die Sega-CD-Fassung wiederveröffentlicht?
JF: Ich bin ein großer Sega-CD-Fan, aber früher waren die Spiele in den USA in Papierschachteln verpackt, die schon zerknitterten, wenn man sie falsch anschaute. *Monkey Island* war eines davon, daher wollte ich ihm eine ordentliche Box spendieren. Außerdem hatten wir schon ein paar Wiederveröffentlichungen von *Star Wars*-Titeln mit Lucasfilm gemacht.

RG: Wie kam es zu der neuen *Monkey Island Anthology*?
JF: Wir planten ursprünglich, jedes der Spiele einzeln neu zu veröffentlichen, kamen dann aber darauf, dass eine große Box mit vielen Gimmicks, Sammlerstücken und einem Buch mit Interviews und einem Blick hinter die Kulissen besser wäre.

RG: Habt ihr nochmal an den Titeln geschraubt?
JF: Nein, es sind die Originale, aber wir haben einige verschiedene Versionen der Titel in der Box, etwa diverse Sprachfassungen und Special Editions.

RG: Ist das Set auch für andere Systeme außer für den PC geplant?
JF: Leider nein – nur PC.

RG: *Tales* scheint nicht dabei zu sein, wieso das?
JF: Wir arbeiten daran und versuchen, *Tales of Monkey Island* mit hineinzunehmen, aber die Rechte liegen bei Telltale und das könnte dauern *(Anm. d. Red.: Einige Zeit nach diesem Interview gelang es tatsächlich, Tales of Monkey Island in das Set aufzunehmen).*

RG: Was glaubst du, wieso ist *Monkey Island* nach wie vor derart beliebt bei den Fans?
JF: Wie bei vielen anderen Titeln von LucasArts sind die Charaktere so denkwürdig, dass man sich noch an sie erinnert, auch wenn man die Spielwelt schon lange verlassen hat. Diese Figuren werden ein Teil von dir und prägen dich – du wirst sie nie vergessen. Ich denke, dass es die Liebenswürdigkeit und die Zugänglichkeit des Spiels sind, denen es die langjährige Treue und Leidenschaft der Fans zu verdanken hat.

■ Die *Monkey Island Anthology* ist aktuell ausverkauft. Die Vorbestellungen sollen im zweiten Quartal ausgeliefert werden (siehe Limitedrungames.com).



» Limited Run Games hat sich auf liebevoll gestaltete Special Editions spezialisiert.

KLASSIKER-CHECK







Grand Theft Auto Vice City





Wenn ein Gangster-Epos nicht nur mit grandioser Action punktet, sondern obendrein Humor versprüht und sogar romantische Gefühle weckt, haben die Macher verdammt viel richtig gemacht. Mein Kontrollbesuch in Vice City ließ mir keine Wahl: Es folgt ein Liebesbrief an das Spiel, das vor 19 Jahren die 80er zum Leben erweckte.

Ich habe in den vergangenen Tagen viele schreckliche Dinge getan, zum Beispiel den Handlanger eines Drogenbosses mit einer Kettensäge tranchiert. Mein Scharfschützengewehr lochte ein halbes Dutzend Köpfe, die zu einer europäischen Bande gehörten. Ich habe eine Frau mit dem Auto verfolgt und sie dann so liquidiert, dass es wie ein Unfall aussieht.

Jetzt parke ich im Stadtteil Ocean Beach zwischen Palmen, bewundere den stimmungsvollen Sonnenuntergang und empfinde ungeachtet meiner virtuellen Gewalttaten romantische Gefühle, weil mir der zweite große Schwarm meines Lebens in den Sinn kommt – also die junge Dame, die auf Samantha Fox folgte und statt auf dem Commodore 64 im echten Leben existierte.

Im *GTA*-Autoradio läuft mein liebstes Liebeslied der 80er. Die Musik ist einer der Stars in *Vice City*. Während Sigue Sigue Sputnik ihren Song *Love Missile F1-11* zum Besten geben, dämmert es mir, dass ich der damals angebeteten jungen Frau vielleicht nicht hätte verraten sollen, dass ich ausgerechnet bei diesem „Liebeslied“ an sie denke. Eventuell verschmähte sie mich auch, weil mein rechter Unterarm so dick war. Vom *Decathlon* zocken. Ich kann es drehen und wenden, wie ich will, ich war ein Freak.

Das Spiel versetzt mich zum einen ins Jahr 2002, als es erschien. Mir fällt das Attentat im Erfurter Gutenberg-Gymnasium ein, das 17 Menschen das Leben kostete. Für die Politik war klar: Videospiele sind mitschuldig. Logisch, dass die ungeschnittene Fassung von *Vice City* bis Oktober 2014 indiziert war.

Die zweite Zeitreise ballert mich zurück nach 1986. *GTA Vice City* fängt eine irre Zeit ein: Modebewusste Frauen wirkten in ihren Jacken, als würden sie American Football spielen, Männer trugen Netz-Shirts, und die Frisuren sahen übel aus, obwohl Corona seinerzeit noch gar nicht erfunden war. Im Spiel regieren pastellfarbene Anzüge, auf dem Gehsteig tummeln sich Rollschuhgirls. Speichern darf ich zunächst nur an einer einzigen Stelle, stilgerecht bei einer pinkfarbenen Kompaktkassette, die im Foyer eines Hotels schwebt.

Vice City heißt übersetzt Stadt der Laster. Ich steuere aber auch Autos. Über 100 Fortbewegungsmittel sorgen für Abwechslung. Die Größe der Welt verdoppelte sich im Vergleich zu *GTA 3*. Ich kann nun 50 Gebäude betreten, nutze gut 40 Waffen. Rund 20 englischsprachige Film- und Serienstars synchronisierten die schrägen Charaktere, darunter Dennis Hopper, Burt Reynolds und Lee Majors.

Das Autoradio spielt gerade *99 Luftballons* von Nena, sogar die deutsche Version. Ich verweile noch ein wenig unter Palmen. Als nächstes erzählt mir Corey Hart, dass er nachts eine Sonnenbrille trägt. Es folgt Japanese Boy von Aneka. Himmel, wie lange habe ich das nicht mehr gehört? Ich google und stoße bei YouTube auf das Musikvideo. Es zeigt, welchen Einfluss *Vice City* bis heute hat: Unter dem Clip finden sich etliche Kommentare neueren Datums, die Botschaften à la „5 stars, scaping from the police, Flash FM!“ verkünden.

Bisweilen nervt das Spiel. Wegen der Speicherfunktion und wegen des schlecht balancierten Schwierigkeitsgrads. Geht mein Alter Ego hops, werde ich mit langen Anfahrtswegen bestraft: zurück zur jeweiligen Stelle, wo ich gescheitert bin und meine Waffen verloren habe. Dass sich die künstliche Intelligenz der Gegner auf Kniescheibenhöhe eines Lemmings bewegt, fällt heute noch deutlicher auf als früher. Und die Figuren sehen aus, als seien sie aus Geppettos Holzschnitzerei getürmt. Doch immer, wenn Lichteffekte ins Spiel kommen, entsteht Atmosphäre.

Vice City präsentiert sich in der Summe noch heute als sehr unterhaltsam. Es ist das momentan einzige Spiel, von dem ich mir eine Neuauflage wünsche. Also los, Rockstar Games! ✱



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Leuchtendes Beispiel

Die Stadt Vice City ist natürlich eine überzeichnete Fassung der US-Metropole Miami. Nachts generiert grellbuntes Neonlicht erstklassige 80er-Jahre-Atmosphäre. Auch die kantigen Autos tragen zum nostalgischen Flair bei. Der rote „Infernus" auf dem Bild basiert zum Beispiel auf einem Lamborghini Countach. Wir verstehen *GTA: Vice City* wortwörtlich als leuchtendes Beispiel für eine zwar veraltete, aber immer noch stimmungsvolle 3D-Grafik.

MIAMI-VICE-FLAIR



Tubb synchronisiert sich selbst

Ballern gehört zum Handwerk: In dieser Szene stirbt der Kokainhändler Ricardo Diaz. Unser Alter Ego Tommy Vercetti bekommt Schützenhilfe von Lance Vance (weißer Anzug), der an Ricardo Tubbs aus der TV-Serie *Miami Vice* erinnert und passenderweise sogar von dessen Darsteller Philip Michael Thomas synchronisiert wurde. Eine weitere Reminiszenz stellt der Tatort dar: Die Villa kennen wir in ähnlicher Form aus dem Mafiafilm *Scarface*.

POLIZEI UND MILITÄR



Eins, zwei, Bullerei

Zu einem ordentlichen *Grand Theft Auto* gehört natürlich die Polizei. Während spannender Auto-Verfolgungsjagden tanzen die Nerven schon mal Lambada. Unser Blick durch das Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs zeigt einen Hubschrauber, der bei Fahndungsstufe 3 zum Einsatz kommt. Die Polizei sperrt in dieser Phase auch Straßen und rollt Nagelbänder aus. Bei den Stufen 4 bis 6 rücken SWAT-Teams, das FBI beziehungsweise das Militär an.

BIKES UND BOOTE



Schöner Rasen

Mit *Vice City* ziehen Zweiräder ins *GTA*-Universum ein. Bikes beschleunigen besser als Autos und sind schneller. Allerdings resultiert daraus eine größere Unfallgefahr, und Stürze sind nicht gerade der Gesundheit zuträglich. Vorteil: Tommy kann nach vorne feuern. Motorräder kommen, wie Autos und Boote auch, bei Rennen zum Einsatz. Einige Missionen verlangen Stunts: Da muss schon mal eine Treppe als Sprungschanze herhalten.

DENKWÜRDIG



Bomben am Fluchplatz

Das 80er-Jahre-*GTA* ermöglicht es, Helikopter zu fliegen. Erste Erfahrung sammelt der Spieler mit einem Miniatur-Modell. Es gilt, ein Gebäude zu zerstören, also fliegt Tommy vier Dynamitladungen hinein. Wir ringen mit der gewöhnungsbedürftigen Acht-Tasten-Steuerung, dem Zeitdruck und Bauarbeitern, die die ferngesteuerte Drohne zerstören wollen. Anders formuliert: Denkwürdige Momente müssen nicht zwingend positiver Natur sein …

BESTER MOMENT



Herzlichen Tank!

Kleinganoven klauen Autos, Profis einen Panzer: Vielen Tank an die Entwickler für die abwechslungsreichen Missionen! Unter anderem soll Tommy ein streng bewachtes Kettenfahrzeug entführen. Das klappt mit Gewalt oder Köpfchen und sorgt für Triumphgefühle. Eine Anspielung auf den Film *Speed* gibt's auch: Wir chauffieren die Rockband Love Fist. Ein Attentäter hat im Auto eine Bombe versteckt. Bis sie gefunden ist, darf Tommy nicht zu langsam fahren …



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PLAYSTATION 2, 3 UND 4, XBOX, PC, MAC, ANDROID, IOS
» **PUBLISHER:** ROCKSTAR GAMES
» **ENTWICKLER:** ROCKSTART NORTH
» **VERÖFFENTLICHT:** 2002
» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte …



Man!ac 1/2003 (91%)
„Die dezent aufgemotzte Grafik macht dank ‚Miami Vice'-Stil viel her, die fantastische Soundkulisse tut ihr Übriges – nicht nur Kinder der 80er erfreuen sich an stundenlangen Programmen. Auch der spielerische Gehalt wurde kräftig aufgepeppt." *(Ulrich Steppberger)*

Gamestar 7/2003 (90%)
„Für meinen Geschmack stimmt fast alles: vom genial einfachen Fahrgefühl über die tolle 80er-Jahre-Musik […] bis zu den originellen Einsätzen. Vor allem aber gefällt mir die Stadt: Unglaublich, wie mich diese Polygonansammlung reinzieht." *(Peter Steinlechner)*

Was wir denken

GTA: Vice City buhlte anno 2002 mit *Mafia* um die Gunst der Spieler. Der Konkurrent punktet bei der Grafik, erzählt die bessere Story, bewegt sich aber auf linearen Schienen. Das Baby von Rockstar Games verwöhnt die Ohren, liefert spielerisch mehr Abwechslung und das Gefühl von Freiheit.

DIE EVOLUTION VON



In ihren ersten sieben Jahren konzentrierte sich Sensible Software auf das Shoot-em-up-Genre. Jon Hare erzählt, wie der Klassiker Wizball entstand und welchen Einfluss das Spiel hatte.



» Jon Hare arbeitet derzeit an *Sociable Soccer*.

Heute gilt Sensible Software vielen Retrofans nostalgisch-verklärt als originelle Kult-Spieleschmiede. Dabei begannen die Sensible-Gründer Jon Hare und Chris Yates mit gar nicht originellen Spectrum-Konvertierungen für LT-Software aus Essex. Bald darauf ergatterte das Duo jedoch ein erstes spannendes Projekt. „*Twister* wurde von Mark Cale von System 3 in Auftrag gegeben", erinnert sich Jon. „Er sagte, er wollte ein Spiel wie *Discs of Tron* – aber mit einer vollbusigen Dame. Das war alles. Es war unser erstes Originalspiel, also habe ich nur experimentiert und dabei alle Ideen verwendet, die mir in den Sinn kamen."

Die weibliche Protagonistin und die manischen Buddhas von *Twister* waren weit entfernt von *Discs of Tron*. Im Gegensatz zu Bally Midways Spiel war zudem jeder *Twister*-Level einzigartig. „Wir hatten Titel wie *Tempest* und *Space Harrier* gespielt", erklärt Jon. „Dabei waren wir immer total gespannt, wie der nächste Level aussehen würde."

Entsprechend ihres bevorzugten Genres machten sie *Twister* zu einem Shoot-em-up, fügten aber frische Elemente hinzu. Um einen Level zu beenden, musste man zum Beispiel auch Symbole einsammeln. „Das erweiterte den Fokus", begründet Jon, „denn ohne diese sekundären Aufgaben hätte man nur Gegner abgeschossen.

» [C64] Der Katellit ist auch Leibwächter für Wizball.



» Wir verteilten kleine Hütten mit Wissenschaftlern in den Ebenen von *Parallax*, um einen Anreiz zu schaffen, sie zu erkunden. « JON HARE

Das Sammeln diente zudem einem Zweck: Es gab viele Abenteuerspiele, bei denen man einen Schlüssel zum Öffnen einer Tür bekam. Dieses Prinzip übernahmen wir."

Twister erschien 1986 für den Spectrum – Jon und Chris hatten mit 19 ihr erstes Originalspiel veröffentlicht. Die Rezensenten lobten *Twister* für seine fortschrittliche Grafik und seine solide Spielmechanik. Peter Braun bezeichnete *Twister* als „ein Spiel, das man gerne spielt" (ASM 7/86) und vergab in drei Wertungskategorien je 9 Punkte. Sensible Software wechselte dann für den Nachfolger zum C64. „*Uridium* war definitiv ein Vorbild", räumt Jon ein, „und es gab auch einige Automaten, die wir uns angesehen haben. Ein Großteil der Entwicklung verlief so: Wir hatten die Idee, ein Problem zu lösen, und dann wurde die zu einem Feature."

Aufgrund der parallel scrollenden Bildebenen nannten sie ihr neuestes Shoot-em-up *Parallax*. Es gibt zwei unterschiedliche Spielebenen: Der Hauptteil des Spiels ist ein Shoot-em-up. In Hangars kann der Spieler landen und das Raumschiff verlassen. In diesem Action-Adventure-Modus betäubt der Spieler feindliche Wissenschaftler und sammelt Schlüsselkarten, um ein Passwort zu entsperren und zum nächsten von fünf Levels zu gelangen. „Wir verteilten kleine Hütten mit Wissenschaftlern in den Ebenen von *Parallax*, um einen Anreiz zu geben, sie zu erkunden", so Jon. ▶



» [ZX Spectrum] *Twister* erinnert unter anderem an Ataris *Tempest*.

» [ZX Spectrum] *Twister* basiert lose auf dem Automaten *Discs of Tron*.



EVOLUTIONSSTUFEN

REISE-LUST

Von Jetpacks und Raumschiffen bis zu Eseln.

TWISTER

Es gibt viele Möglichkeiten, sich in *Twister* fortzubewegen. Unter anderem läuft der Spieler einen vektorgrafischen Tunnel hinunter und fliegt dann mit einem Jetpack herum.



PARALLAX

Auf den ersten Blick scheint sich *Parallax* darauf zu beschränken, ein Raumschiff top-down vertikal zu steuern. Später kann der Flieger jedoch landen und der Pilot die Umgebung zu Fuß erkunden.



WIZBALL

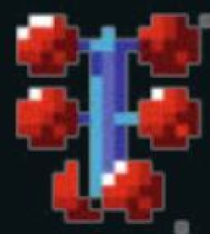
Zu Spielbeginn springt *Wizball* nur wild herum. Denn erst ein bestimmtes Power-up versetzt ihn in den Flugmodus, wodurch er sich deutlich angenehmer kontrollieren lässt.



WIZKID

Wizkid hat einen Körper, sodass er sowohl herumlaufen als auch fliegen kann. Während seiner Abenteuer steuert er ein Flugzeug, wird aus einer riesigen Kanone abgeschossen und reitet einen Esel.





EVOLUTIONSSTUFEN

NEBEN-ZIELE

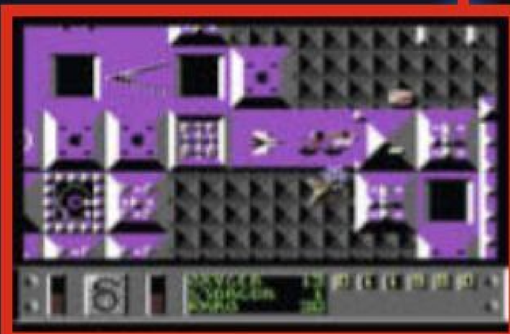
Mystische Symbole, Farbwelten und Musik.

TWISTER



Neben dem Auffüllen der Energie mit Power-ups müssen Gegenstände vermieden werden, die Energie abziehen oder eingesammelte Power-ups entfernen.

PARALLAX



Hier gilt es, Wissenschaftler unter Drogen zu setzen, um sie zur Mitwirkung zu überreden. Sobald sie bewusstlos sind, kann man ihre Schlüsselkarten und Bargeld klauen.

WIZBALL



Mit Hilfe unterschiedlichster Farbtropfen muss die Schwarz-Weiß-Welt wieder koloriert werden. Dazu müssen mehrere Behälter mit unterschiedlichen Farben aufgefüllt werden.

WIZKID



Besiegte Gegner hinterlassen im *Arkanoid*-Modus Blasen mit Farbtropfen, die aufgesammelt zu Noten werden. Sobald sie eine Melodie bilden, regnen sammelbare Münzen herab.



» [C64] *Wizball* kann eine Nähe zu *Defender* nicht verleugnen.



» [C64] Das Power-up-System in *Wizball* basiert auf *Nemesis* und *Salamander*.

Ein Musiker, der für den Publisher Ocean arbeitete, gab *Parallax* den letzten Schliff. „Wir sind in diesen Keller gegangen, in dem Martin Galway gearbeitet hat", sagt Jon. „Ich erinnere mich, wie ich in diesem Raum saß und diesen flackernden Bildschirm mit Grafiken sah, den er für seine Programmierung nutzte. Du hast dich wie in einem Science-Fiction-Film gefühlt." Als Inspiration für die Spielmusik diente Galway Jean-Michel Jarres Album *Rendez-Vous*.

Nach *Parallax* und dem darauf folgenden, wenig spektakulären *Galax-I-Birds* („Das haben wir binnen einer Woche als Witz gemacht!", grinst Jon) konzentrierten sich Jon und Chris wieder auf ein größeres Projekt.

> » Wir haben die Levels in Schwarz-Weiß gestartet und dann Farbe hinzugefügt. So konnten wir visuell Spielfortschritte vermitteln. « JON HARE



» [C64] Wer in *Wizball* die falschen Tropfen sammelt, bekommt eine Menge Ärger.



» [C64] *Parallax* orientiert sich grafisch am großen Vorbild *Uridium*.

» [C64] In *Insects in Space* erhält Power-ups, wer Babys rettet.


„Chris hatte eine Scheibe programmiert, die über den Boden hüpfte", erinnert sich Jon. „Mit dem Joystick konnte man die Drehung und Sprungrichtung beeinflussen. Ich fügte ein Gesicht hinzu, damit man sah, dass die Scheibe sich drehte." Sie versuchten, um die hüpfende Scheibe herum ein Spiel zu bauen. Doch das Ergebnis war nervig. „Chris war ein großer *Defender*-Fan", sagt Jon. „Also orientierten wir uns fortan mehr an *Defender*."

Zur weiteren Inspiration kehrten sie in die Spielhallen zurück. „Zu der Zeit war Chris sehr an *Nemesis* und *Salamander* interessiert", erklärt Jon. „Wir übernahmen von diesen Shootern die Mechanik, Waffen zu sammeln und zu aktivieren. Man sammelte also Zeug, verlor es beim Bildschirmtod und musste es wieder neu einsammeln, was ebenfalls direkt aus diesen Automaten stammte." Also verlor auch Wizball beim Feindkontakt alle seine Power-ups. „Das war höllisch frustrierend", räumt Jon ein, „Wizball kehrt so in nämlich seinen Ausgangszustand zurück und springt wieder ständig auf und ab." Dazu muss man wissen, dass *Wizball* eigentlich erst dann spielbar (und viel einfacher wurde), wenn man dank Power-up nicht mehr auf und ab hüpfte, sondern bequem auf der Stelle schweben konnte.



» [C64] Das *Shoot-Em-Up Construction Kit* wurde mit Beispiel-Games geliefert.



» [C64] *Oh No!* guckte sich viel vom Automaten *Rip Off* ab.



» [C64] *Galax-I-Birds* ist eine unkomplizierte Ballerei ohne Pep.

Jon hatte aber noch mehr Ideen. „Ich habe Theaterdesign studiert", erläutert er. „Man brachte uns unter anderem bei, wie man zur Beleuchtung der Bühne durch rotes, grünes und blaues Licht unterschiedliche Farben erzeugt. Der RGB-Mix zur Erzeugung von Farben in *Wizball* beruht auf meinem Verständnis der Beleuchtung und ihrer Funktionsweise auf der Theaterbühne. Wir haben die Levels in Schwarz-Weiß gestartet und dann nach und nach Farbe hinzugefügt. So konnten wir visuell den Spielfortschritt vermitteln."

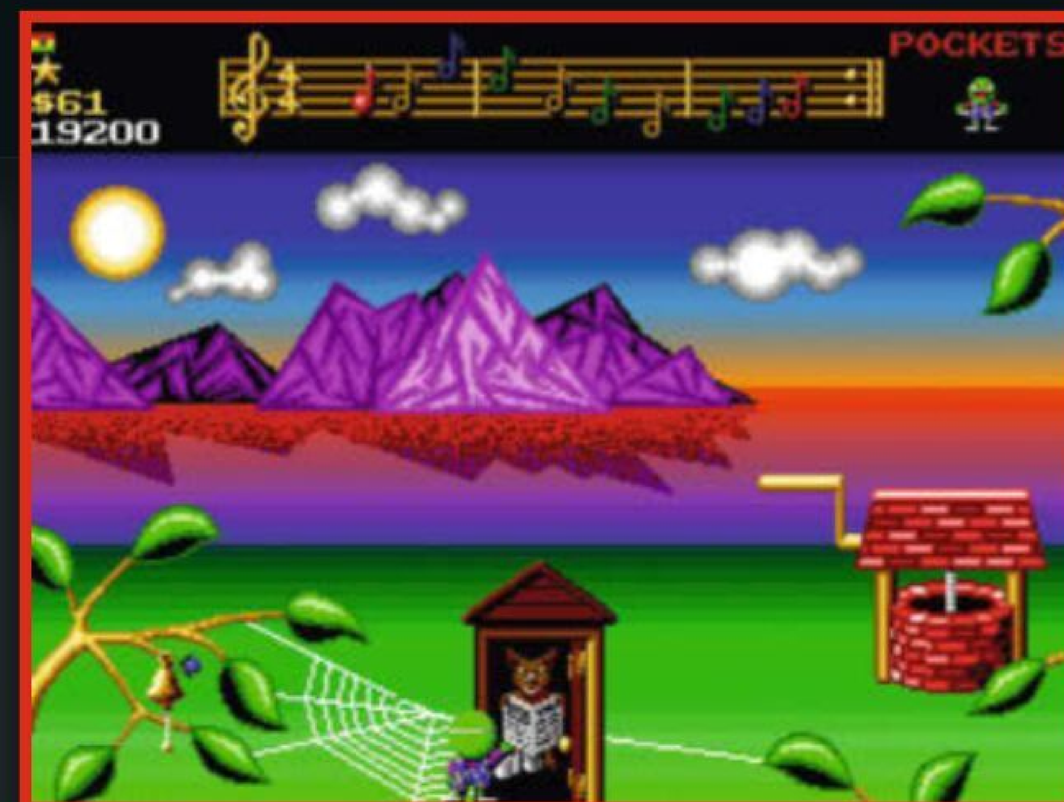
Das Einfärben der Levels wurde – neben dem nackten Überleben – zur Hauptaufgabe des Spielers. Es geschieht durch das Aktivieren von ▶







» [C64] Das Leveldesign von *Insects in Space* ähnelt an manchen Stellen *Twister*.







▶ Farbtropfen, doch das durfte nicht einfach Wizball selbst erledigen. „Das sollte nur ein Begleitschiff können." Wobei ein Begleitschiff natürlich nicht zu einem magischen Ball passt. Was also nehmen? Jon erzählt weiter: „Irgendwann imitierte Chris ein Schussgeräusch und machte ‚Pew pew pew!'. Es klang genau wie eine Katze, also nannten wir das Hilfsschiff Catelite statt Satelite."

Nur der Catelite kann die Farbtropfen einsammeln, die nach dem Beschuss bestimmter Items erscheinen. Zuvor muss Wizball an einem sicheren Ort auf dem Bildschirm geparkt werden, dann schaltet der Spieler auf die Steuerung des „Katelliten" um, um die Tropfen zu sammeln. Catelite ist zwar bewaffnet, hält aber nicht viele Treffer aus. Zudem erscheinen auch schwarze Farbtropfen auf dem Bildschirm, die diverse Unannehmlichkeiten auslösen, falls man sie sie einsammelt.

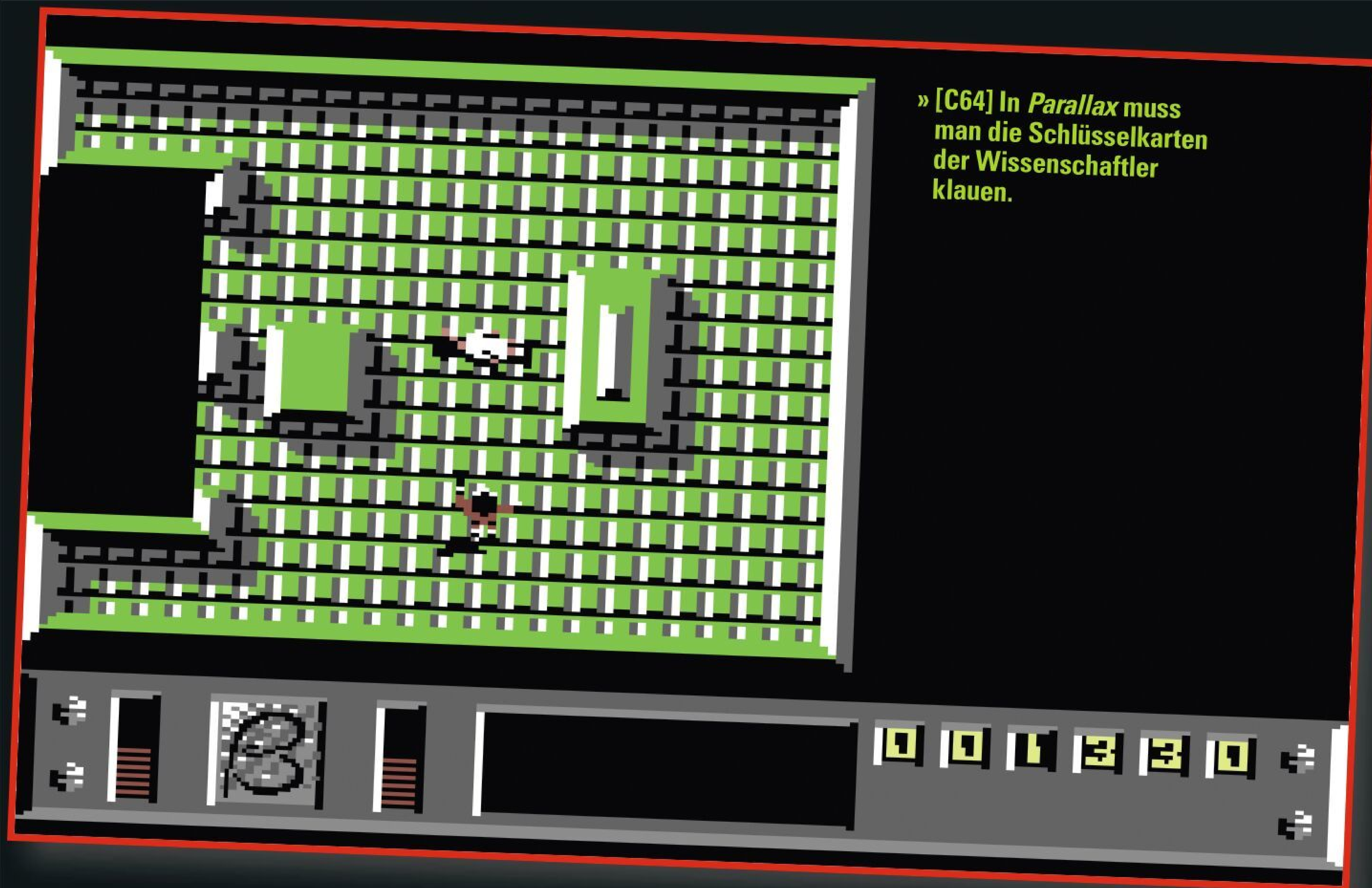
Das ungewöhnlich komplexe Shoot-em-up sorgte in Verbindung mit der detaillierten Grafik und Galways erstklassiger Musik für Begeisterung. „Prädikat: Spitzenklasse", brachte es Heinrich Lenhardt auf den Punkt (*Happy Computer* 8/87).

Doch Jon und Chris hatten als nächstes Projekt schon wieder etwas völlig Neues im Sinn. „Das *Shoot-Em-Up Construction Kit* war eigentlich für mich gedacht", verrät Jon „Als Werkzeug für unsere Programmierung war es sehr, sehr gut. Also haben wir es in ein kommerzielles Tool umgewandelt, um es an Jugendliche zu verkaufen, die damit ihre eigenen lustigen Spiele machen konnten."

Nachdem sie mehrere Bestseller in Folge veröffentlicht hatten, drängte es Jon und Chris eigentlich nach einer Pause, aber sie machten immer weiter. *Oh No!* war ein Budget-Shooter, der im Wesentlichen dem Arcade-Automaten *Rip Off* entsprach. Das Spiel war innerhalb weniger Wochen fertig – und kein großer Wurf: „Auf Dauer ziemlich eintönig", urteilte Martin Gaksch (*Happy Computer* 7/88) und vergab 45 %.

Es folgte das gelungene *Microprose Soccer* (als bereits guter Vorläufer des genialen *Sensible Soccer*), bevor das skurrile *Insects in Space* erschien. „Unsere Inspiration war *Dropzone*", sagt Jon. An die Stelle des Astronauten setzen sie einen barbusigen Engel mit ausladenden Flügeln. Die titelgebenden Insekten versuchten, Babys vom Boden aufzuheben und aus großer Höhe wieder fallen zu lassen. Das hätte den Tod der Windelträger bedeutet und musste

» Irgendwann imitierte Chris ein Schussgeräusch und machte ‚Pew pew pew'. Es klang wie eine Katze. « JON HARE



» [C64] In *Parallax* muss man die Schlüsselkarten der Wissenschaftler klauen.

vom Spieler verhindert werden. Das seltsame Spielprinzip überzeugte kaum einen Tester: „Der gesamte Spielablauf entspricht schon lange nicht mehr dem heutigen Standard", urteilte Sandra Alter in *ASM* 4/91.

Zwei Jahre sollten vergehen, bis Sensible am nächsten Shooter arbeitete, währenddessen stellten sie *International 3D Tennis* und das Action-Strategiespiel *Mega-Lo-Mania* fertig. Danach tobten sie sich an *Wizkid* aus (das wir im nächsten **Retro Gamer** genauer vorstellen). „Wir hatten großen Spaß mit *Wizkid*, weil wir einfach alles machen konnten, was wir wollten", strahlt Jon. Ein Teil des Spiels ähnelte *Arkanoid*, allerdings konnte Hauptfigur Wizkid Blöcke auch jonglieren, mit den Zähnen greifen und herumwerfen.

Um den letzten Level von *Wizkid* freizuschalten, muss man ähnlich wie in *Twister* und *Parallax* bestimmte Gegenstände sammeln. Hier sind es Kätzchen. Es gibt mehrere Ausgänge aus jedem Level, sodass man einige Kätzchen verpassen und trotzdem bis zum Ende kommen kann. Aber dann kann man das Spiel nicht beenden, weil man in jedem Level ein Kätzchen sammeln muss. Gerade im Vergleich mit seinem Quasi-Vorgänger *Wizball* schnitt *Wizkid* in vielerlei Beziehung enttäuschend ab. Die Fans des wegweisenden Shoot-em-ups konnten mit dem ähnlich benannten Nachfolger wenig anfangen.

In der Geschichte von Sensible Software, das 1999 von Codemasters aufgekauft wurde, stand die Firma in ihren ersten sieben Jahren bis 1992 fast ausschließlich für kreative Shoot-em-ups. Dann veröffentlichte man *Sensible Soccer*, woraus eine komplette Marke erwuchs. Bis 1999 erschienen fast nur noch neue Versionen des Fußballspiels, eine prominente Ausnahme sind lediglich die *Canon Fodder*-Titel.

Würde Jon noch einmal zu den Shoot-em-up-Wurzeln zurückkehren wollen? „Ein neues *Wizball*-Spiel würde mir schon Spaß machen. Aber *Wizkid* war schon extrem anders als sein Vorgänger", sinniert er über ein Sequel. „Vielleicht wäre ein Point-and-Click-Abenteuer gut. Allgemein könnte vielleicht etwas auf dem Handy funktionieren."

Klingt nicht, als könnten sich *Wizball*-Fans auf ein Remake freuen. Ihr aber könnt euch auf nächste Ausgabe freuen: Da werden wir Wizkid vorstellen. *



» [Amiga] Auch eine Hommage an *Wizball* ist in *Wizkid* enthalten.

EVOLUTIONSSTUFEN

UPGRADES

So erhöht ihr eure Feuerkraft.

TWISTER



Zur Not wird hier mit bloßen Fäusten gekämpft, was allerdings nicht sonderlich effektiv ist. Bösartige Power-ups klauen dem Spieler die Munition, es gilt also wachsam zu bleiben.

PARALLAX



Neben Treibstoff und Munition für das Raumschiff und Munition für die Waffe in den Fuß-Missionen gilt es auch den Sauerstoff aufzuladen, der stetig verbraucht wird.

WIZBALL



Besiegte Gegner hinterlassen allerlei Power-ups, zum Beispiel den Katelliten. Es gibt auch Schilde, 360°-Schüsse und intelligente Bomben, um das Waffenarsenal aufzurüsten.

INSECTS IN SPACE



Aus der Augen des Engels schießen Lasersalven! Hat man genug Babys gerettet, winken Boni von Bomben und Schildern bis hin zu Warpzonen. Die Power-ups sind noch das Normalste an dem Spiel.



Die 80er Jahre waren kein Zuckerschlecken: Man musste mit dem Fahrrad zur Schule fahren oder gar laufen, das Laden eines Spiels per Kassette dauerte schon mal 20 Minuten, und die längste Zeit des Jahrzehnts gab's gerade mal drei Fernsehsender. Auch die Natur hatte es nicht leicht: Heute helfen Tunnel unter Bundesautobahnen der Fauna, gefahrlos von einer Seite auf die andere zu kreuchen und zu fleuchen. Vor 40 Jahren musste ein Frosch noch über eine fünfspurige Straße, Baumstämme und die Rücken von Schildkröten und Krokodilen nach Hause hüpfen.

Nicht nur Veteranen wissen, um welches Spiel es geht: Konamis *Frogger* eroberte 1981 Japans Spielhallen im Sturm. Im Westen jedoch wäre es beinahe nicht zum Einsatz des grünen Helden gekommen. Die Schlipsträger, die eine Lizenzierung des Spiels abnicken sollten, waren nämlich nicht davon überzeugt – es kam ihnen zu putzig und zu wenig männlich vor. Elizabeth Falconer, Marktforscherin in der US-Zentrale von Sega, wollte *Frogger* aber unbedingt eine Chance geben. Sie entgegnete ihren verdatterten Kollegen, dass sie schon die Gelegenheit versiebt hätten, sich die *Pac-Man*-Lizenz von Konami zu sichern, danach durfte sie den Automaten in einer Kneipe im kalifornischen San Diego testen lassen.

Der Test war ein Erfolg, und so trat *Frogger* Ende 1981 seinen Siegeszug an: Über eine halbe Milliarde US-Dollar klingelten (inflationsbereinigt) in die Kassen von Sega. Das lag nicht zuletzt an zahlreichen Umsetzungen. Sierra On-Line sicherte sich die Rechte für „magnetische Datenträger" und lizenzierte diese munter weiter. So besorgte etwa Parker Brothers die Modulumsetzungen für Systeme wie Atari VCS 2600, ColecoVision, Intellivision und sogar die 8-Bit-Heimcomputer von Atari und Commodore.

Frogger wurde auch abseits des Bildschirms zu einem kulturellen Phänomen. In den USA war der wagemutige Frosch Star einer Zeichentrickserie, in der er als Reporter (!) arbeitete. In der Comedy-Serie *Seinfeld* spielte ein *Frogger*-Automat eine Hauptrolle und wurde von Seinfelds



» RETRO-REVIVAL

Frogger

ER HÜPFT UND HÜPFT UND HÜPFT



» PUBLISHER: SEGA
» ERSCHIENEN: 1981
» HARDWARE: AUTOMAT, APPLE II, ATARI 2600/5200, ATARI 400/800, COLECOVISION, COMMODORE VC-20/C64, DRAGON 32/64, INTELLIVISION, MSX, TI-99/4A, TRS-80, SINCLAIR ZX81/ZX SPECTRUM U.V.M.

Von Roland Austinat





Kumpel George zu den echten Soundeffekten des Spiels sicher über eine dicht befahrene, mehrspurige Straße bugsiert. Jedenfalls fast. In den Kinofilmen *Ralph reicht's* und *Pixels* war der grüne Geselle ebenfalls am Start. Kein Witz: TV-Sender NBC bereitet derzeit 13 Episoden einer Fernsehshow vor, in der die Kandidaten zwölf Hinderniskurse mit „Straßenverkehr, Krokodilen und Nilpferden" meistern müssen.

Bis heute sind etwa drei Dutzend Remakes und Nachfolger erschienen, darunter 3D-Varianten für PlayStation und PC sowie Fassungen für Xbox Live Arcade, iOS und Android. Dazu kommen Klone und vom Ur-Spiel inspirierte Titel. Altmeister David Crane schuf 1981 seinen Konsolenklassiker *Freeway* für Activision, in dem ein oder zwei Spieler ein Huhn über eine zehnspurige Autobahn bugsieren mussten. Ende 2014 sorgte Entwicklerstudio Hipster Whale mit dem Free-to-play-Mobilspiel *Crossy Road* für Aufsehen. Drei Monate nach dem Start verzeichnete der „endlose Hüpfer" 50 Millionen Downloads und zehn Millionen Dollar Umsatz.

Ich selbst habe den lebensmüden Frosch in den 80er Jahren nie in freier Wildbahn erwischt. Er hatte es sich stattdessen auf meinem C64 bequem gemacht, in der von Charles „Chuck" Benton programmierten Fassung von Sierra On-Line. Für lange Nachmittage, wie mit *Pac-Man* oder *Decathlon* auf dem Atari VCS 2600, hat es nie gereicht – auf dem C64 erwartete ich irgendwie etwas komplexere Spiele, idealerweise mit einer Geschichte. Außerdem wurde *Frogger* auch in der langsamen Variante schon bald arg hektisch: Die Autos sausten schneller umher, auf den Baumstämmen tummelten nicht sich nur freundliche Frösche, die mit nach Hause wollten, sondern auch böswillige Biber. Ganz zu schweigen von den Killerkrokodilen und Schlangen, die mir zu Wasser und zu Lande an die Froschschenkel wollten!

Eine Frage konnte mir übrigens bis heute niemand beantworten: Warum segnet mein grüner Held das Zeitliche, wenn er ins Wasser springt? Schließlich sind Frösche doch waschechte Amphibien, die im richtigen Leben keine Angst vor dem feuchten Nass haben.



DIE EVOLUTION VON

PITFALL!



Pitfall! war nicht weniger als ein wegweisendes Spiel: David Crane kitzelte technisch und spielerisch Dinge aus dem Atari 2600 heraus, die niemand für möglich gehalten hatte. Wir haben mit dem Atari-Urgestein über die _Pitfall_-Serie und weitere seiner Entwicklungen gesprochen.



» [Atari 2600] *Pitfall!* ließ sich vom *Cartoon Heckle und Jeckle* inspirieren.



» [Atari 2600] Der Dschungel als Setting kam durch *Indiana Jones.*



Bevor *Pitfall!* von David Crane im Jahr 1982 erschien, waren nahezu alle Plattformspiele linear und levelbasiert. In der Regel sprang man rechts oder oben aus einem Screen raus, woraufhin der neue aufgebaut wurde, wo es dann von links oder unten kommend weiterging. Doch David Crane wollte eine weitläufige Dschungel-Umgebung erschaffen, die auch die Rückkehr zu einem früheren Screen erlauben sollte. Das brachte die Atari-2600-Konsole an ihre Grenzen – und auch die vergleichsweise aufwendig animierte 8-Bit-Spielfigur, einen springenden und lianenschwingenden Indiana-Jones-Verschnitt.

David Crane sagt, Setting und Held hätten sich ihm quasi aufgedrängt, gibt aber auch die offensichtliche Inspiration zu: „*Jäger des verlorenen Schatzes* lief gerade in den Kinos, die Idee des Dschungel-Szenarios kam also teilweise auch von dem Film."

Nachdem Held und Setting gesetzt waren, kümmerte sich David um die Hindernisse, die der Spieler überwinden musste. Sie sollten immer fordernd, aber nie frustrierend sein. Er erklärt uns sein damaliges Designprinzip: „Du musst beispielsweise nie über Alligatoren hüpfen und dich zeitgleich mit rollenden Baumstämmen herumschlagen. Bei Pfaden mit Löchern darin kamen die Stämme aber schon mal vor, also musstest du deinen Absprungpunkt gut wählen. Jeder Abschnitt war so konzipiert, dass der Spieler ihn bezwingen konnte, sofern er ein gewisses Können zeigte. Beispielsweise gab es bei der ersten Begegnung mit den Alligatoren noch Lianen, bei späteren Sequenzen musste man ohne sie auskommen."



» David Crane plant keinen weiteren *Pitfall!*-Teil.

Das eigentliche Ziel war, dem Dschungel lebend zu entkommen. Doch David baute mit sammelbaren Goldbarren auch eine Art Nebenquest ein. Er erinnert sich: „Damals wollten die Spieler auf Punktejagd gehen, und in *Pitfall!* trieb nur die Schatzsuche den Highscore nach oben. Meiner Erinnerung nach gab es 32 Schätze – das war genug, um dem Spiel Tiefe zu verleihen."

Um Umfang und Abwechslung weiter zu erhöhen, ersann David skorpiongefüllte Höhlensysteme unterhalb der Dschungelpfade, was die Spielwelt von *Pitfall!* verdoppelte. „Ich habe



den Untergrund-Pfad zu einer Abkürzung gemacht. Man reiste darin quasi mit dreifacher Geschwindigkeit, denn ein unterirdischer Bildschirm entsprach drei überirdischen. Dieser Vorteil hatte natürlich seinen Preis: Um die Skorpione zu überspringen, brauchte man viel Geschick."

Die Spieltiefe wurde bei Release von Kritikern und Spielern gleichermaßen gelobt, und *Pitfall!* verkaufte sich millionenfach. Ein Jahr später entwickelte David für den Nachfolger einen speziellen Chip, der im Modul verbaut wurde und bessere Grafik sowie Vierkanal-Musik ermöglichte. „*Pitfall II* erweiterte die einstöckige Untergrund-Höhle des Vorgängers um mehrere Ebenen. Pitfall Harry musste tief in die Höhlen, denn sein finales Ziel lag, zunächst unerreichbar, eine Ebene unter seinen Füßen. Also mussten die Spieler die untersten Levels untersuchen und

» In den Kinos lief gerade „Jäger des verlorenen Schatzes", die Idee des Dschungel-Szenarios kam also teilweise von dem Film. « DAVID CRANE



» [Atari 2600] Vor den tödlichen Skorpionen müsst ihr euch hüten.

dort Schätze sammeln, bevor sie wieder an die Oberfläche durften", führt David aus.

Ebenfalls neu waren heliumgefüllte Ballons. Damit konnte der Spieler durch die Höhlen schweben. Unsere Frage nach der Sinnhaftigkeit dieses Features im Urwald-Setting beantwortet David gerne: „Beim Atari 2600 habe ich gerne Objekte benutzt, die auch in der beschränkten Optik gut aussehen würden. Der Ballon war schick, und durch den Zirkus-Song, der bei den Flugpassagen lief, konnte ich mit der polyphonen Musik-Hardware meines Display Processor Chips angeben."

Außerdem gab es in *Pitfall II* nun geflutete Höhlen, die David mit Zitteraalen bevölkerte und mit Wasserfällen aufmotzte. „Der Fluss war hübsch, durch ihn unterschied sich *Pitfall II* optisch deutlich vom Vorgänger." Durch die Wasserfälle wurden die Spieler außerdem gezwungen, tiefer in die Höhlen vorzudringen. „Noch mehr Hindernisse musste ich nicht hinzufügen, ich war mit dem Spiel zufrieden. Ein Designer muss wissen, wann sein Titel genug Inhalt hat. Sonst zieht sich die Entwicklung über Jahre hinweg und das Spiel erscheint nie."

Auch *Pitfall II* erfreute sich größter Beliebtheit und führte eine Weile lang sogar die US-Charts an. David entschied sich dennoch gegen einen dritten Teil und ließ sich fünf Jahre Zeit bis zu seinem nächsten Plattformer. Das war dann der NES-Titel *A Boy and His Blob*, den er gemeinsam mit Garry Kitchen entwickelte. Im Gegensatz zu *Pitfall!* war das kein reines Hüpfspiel, vielmehr ging es um den Einsatz von Werkzeugen. „Mir gefiel aber die Idee nicht, den Spielfluss zu unterbrechen, um einen Inventar-Bildschirm aufzurufen, aus dem heraus eine Waffe oder ein Werkzeug gewählt wird. Ich löste dieses Problem durch einen Begleitcharakter, der eben in der Gestalt eines seine Form verändernden Aliens daherkam." ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

PHYSISCHE HERAUS-FORDERUNGEN

Von Fallgruben und Trampolinen zu See-Überquerungen und Enterhaken.

PITFALL!



Die Inspiration *Jäger des verlorenen Schatzes* brachte viele Gefahren mit sich. Ihr müsst an Lianen über Flüsse schwingen, Abgründe überspringen und Alligatoren als Trittsteine benutzen – gutes Timing ist wichtig!

A BOY AND HIS BLOB



Nicht alle Formen eures Aliens lassen euch Hindernisse physisch überwinden, die wichtigsten aber schon. Als Trampolin könnt ihr durch ihn höher gelegene Plattformen erreichen, in Regenschirmform fungiert er als Fallschirm.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY



Neben Standardaufgaben, bei denen er Gegnern ausweicht und Objekte sammelt, muss Bart auch einige Seen überwinden. Der Kniff ist, dass jeder sich von dem davor unterscheidet und eure Route passen muss.

POWER TOOL PURSUIT



Auch wenn die Dschungel-Abschnitte am hübschesten sind, unterschieden sich die Aufgaben zwischen den Levels kaum. Ihr müsst Abgründe überspringen, Plattformen erklimmen und euch mit dem Enterhaken an Kanten heraufziehen.



EVOLUTIONSSTUFEN

SCHATZ-JÄGER

Goldbarren und Drogengeld führen zu Münzen und versteckten Kisten.

PITFALL!



Eure Punktzahl funktioniert wie ein Energiebalken: Ihr verringert sie durch Abstürze und andere unbelebte Gefahren. Kollisionen mit Gegnern hingegen kosten euch Leben. Für eine gute Punktzahl müsst ihr also vorsichtig sein.

A BOY AND HIS BLOB



Ihr müsst Münzen finden, um Vitamine zu kaufen, wenn man so will, ist es eine Metapher auf Drogengeld. Anstatt die Pillen selbst einzuwerfen, nutzt ihr sie aber in Shoot-em-up-Passagen als Munition.

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE



Wie schon im Vorgänger gibt es viele Schätze. Zunächst wirken sie nutzlos, da ihr nichts damit kaufen könnt. Findet ihr sie aber alle, schalten sie einen geheimen Bereich mit mehr Beute frei.

POWER TOOL PURSUIT



In *Power Tool Pursuit* ist die Schatzsuche ein Kernelement, denn Level-ups erhaltet ihr nur durch versteckte Kisten. Anstelle von Gold enthalten sie natürlich nützliche Werkzeuge, also Power Tools.



» [Atari 2600] In *Pitfall II* könnt ihr an Heliumballons durch die Höhlen schweben.

Dank dem Helferlein Blobert konnten David und Garry kreativ an das Design herangehen. Wird an einer Stelle eine Leiter gebraucht, gibt man dem Begleiter die entsprechende Geleebohne, sodass er sich in die Kletterhilfe verwandelt. „Diese Transformationen machen das Spiel ebenso innovativ wie hübsch!“, findet David. Wichtig war natürlich, die Welt so zu gestalten, dass sie sich einerseits nur mit Bloberts Hilfe durchqueren ließ, sich andererseits aber auch genügend Bohnen finden ließen.

Die beiden ruhmreichen Entwickler teilten ihre Kollaboration in zwei Akte auf. David kommentiert euphorisch: „Der erste war eine unterirdischen 2D-Höhle, eine Hommage an *Pitfall II*. Für den zweiten Akt wollten wir aber etwas ganz anderes, und so schuf Garry einen flotten Shooter. Jeder Akt hätte ein eigenes NES-Spiel sein können, zusammengenommen waren sie reines Spielspaß-Dynamit!“

Ebenfalls von *Pitfall II* beeinflusst waren die Unterwasser-Sektionen, allerdings gab es in *A Boy and His Blob* keine Zitteraale und der Spieler musste nicht schwimmen. Das kam daher, dass die zentrale Spielmechanik Blobert sein sollte. David liefert einen Hinweis: „Du konntest in einer Cola-Blase atmen, und während du dich unter Wasser in ihr bewegt hast, musstest du gegen Auftrieb und Ströme ankämpfen, Schätze sammeln und aufpassen, dass die Blase an den spitzen Felsen nicht platzt. Hätten wir auch noch Gegner gehabt, wäre das nett gewesen, aber unnötig.“

Der zweite Abschnitt versetzte den Spieler auf einen Planeten, wo er per Vita-Blaster Vitamine verschoss. Die Munition musste man mit den gefundenen Schätzen aus den Höhlen kaufen. Laut David entstand die Idee durch die Fantasy-Story von allein, also dass der vitaminarme Planet Blobolonia mit Pillen aus dem Essensladen der Erde gerettet werden musste. „Ich sollte an dieser Stelle anmerken, dass weder Garry noch ich Drogen nehmen!“, lacht David.

In Test-Sessions stellte sich heraus, dass *A Boy and His Blob* allem bei jüngeren Generationen Anklang fand. „Ich ver-



» [Atari 2600] Den entführten Gefährten von Harry könnt ihr nicht erreichen.



DIE EVOLUTION VON PITFALL!



» [Atari 2600] In den Höhlen von *Pitfall II* gibt es sogar reißende Flüsse.



» *Pitfall II* erweiterte die Höhlen um mehrere Ebenen im Vergleich zu dem einzelnen Untergrund-Level des Vorgängers.« DAVID CRANE

mute, das lag an der süßen Hintergrundgeschichte. Gary und ich haben die dann noch die Verfügbarkeit der Geleebohnen angepasst, um die Spieler bei der Stange zu halten", fasst David die weiteren Erkenntnisse aus den Fokusgruppen zusammen.

Das fertige Spiel gefiel dann aber längst nicht nur Kindern, sondern auch Erwachsenen. David machte sich direkt an einen Game-Boy-Nachfolger, *The Resuce of Princess Blobette*. Er führt aus: „Ich musste natürlich neue Blob-Transformationen aushecken, mit anderen Interaktionen. Ich glaube, meine erste Idee war, Blobert in einen Schraubenschlüssel zu verwandeln, damit der Spieler eine Maschine lahmlegen konnte. So entstanden die animierten Maschinen, die weitere Herausforderungen boten. Die Kombination aus der Bildschirmgröße und der Speicherkonfiguration, mit der ich arbeitete, ermöglichte mir sogar ein paar animierte Hintergründe."

Die Schatzsuche stand nicht mehr im Zentrum, trotzdem konnte die Spieler immer sehen, wie viel sie schon eingesammelt hatten. Diese Lektion hatte David aus *Pitfall!* gelernt. Er widerspricht aber unserer Aussage, dass die Schätze nicht mehr wichtig gewesen seien: „In *Blobette* mussten mehr Puzzles gelöst werden, dazu gehörte auch das Sammeln einer bestimmten Anzahl von Münzen, um eine Schatzkammer zu öffnen. Ich würde die Schatzsuche also nicht optional nennen, zumindest wenn man *Blobette* voll durchspielen wollte."

Der größte Unterschied zum Erstling waren aber die Puzzles, die teilweise auch ohne Blob gelöst werden konnten. „Beispielsweise konnte ein Diamant nur gesammelt werden, indem man Fackeln mit Flüssigkeit übergoss – das konnte Blob nicht. ▶





» [NES] In *A Boy and His Blob* könnt ihr euren Alien als Leiter nutzen.



» [NES] Die tödlichen Schlangen in *A Boy and His Blob* solltet ihr umgehen.



» [NES] Die Höhlen von *A Boy and His Blob* sind teils komplett geflutet.



18+

WHAT IS
AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

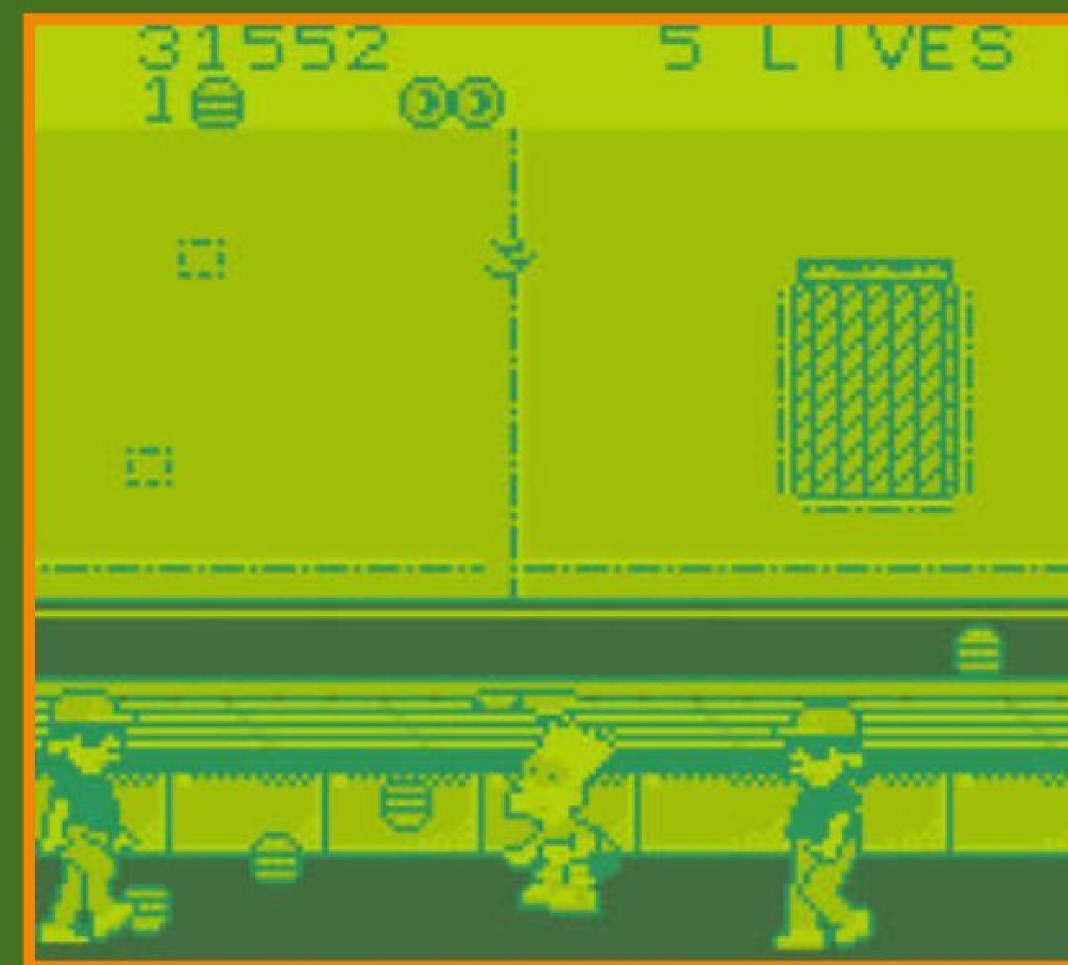
AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

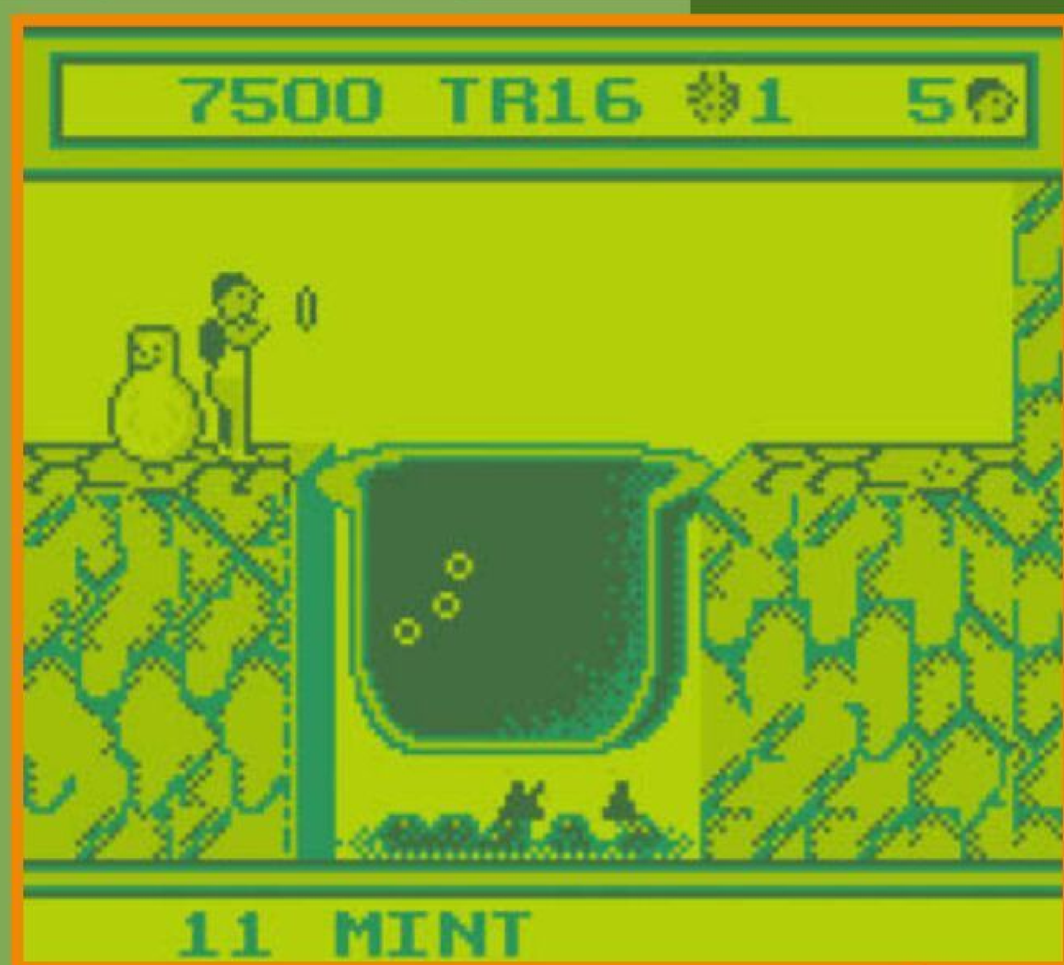




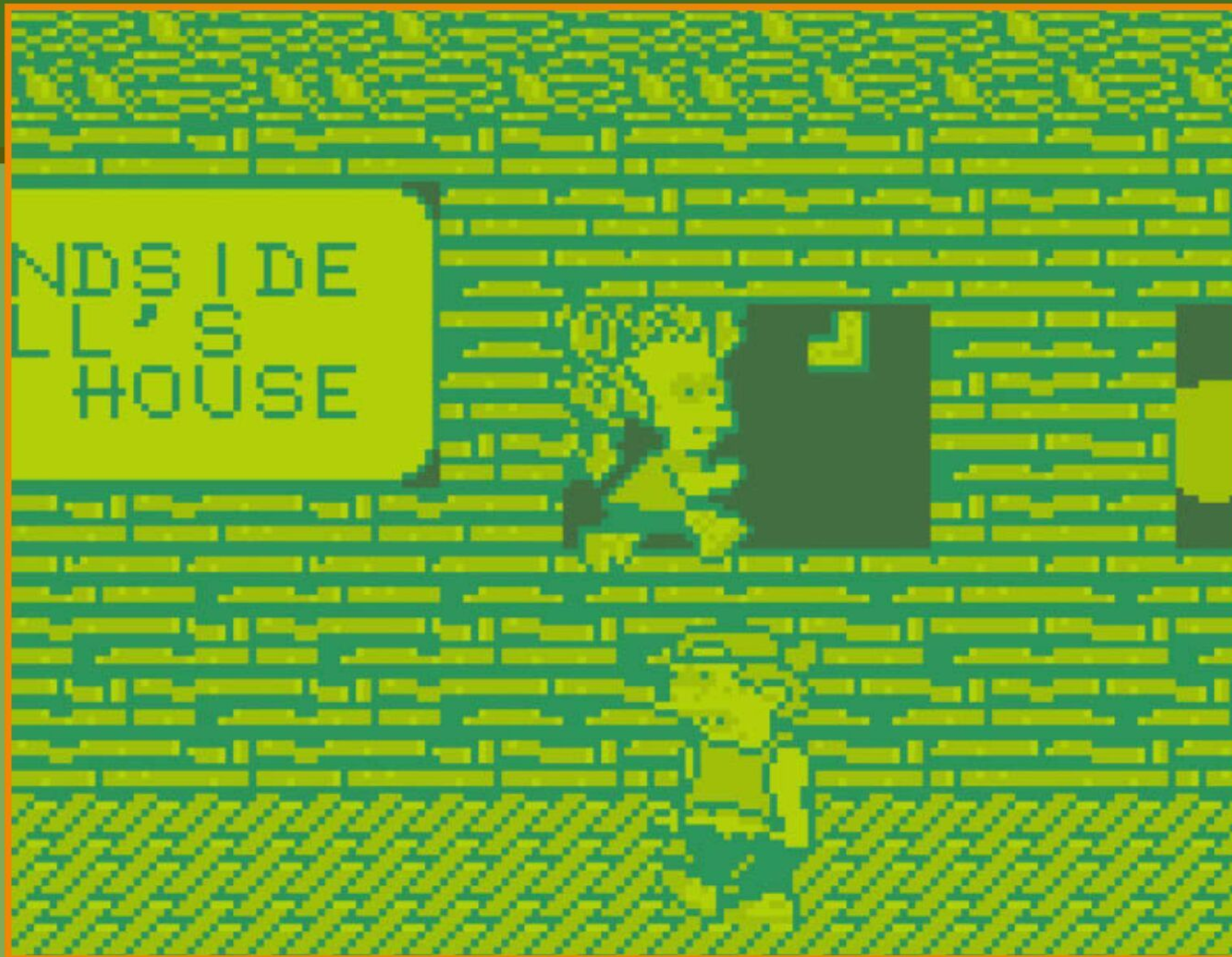
» [Game Boy] In *Camp Deadly* wehrt ihr euch mit Spuckbällen und Bumerangs.

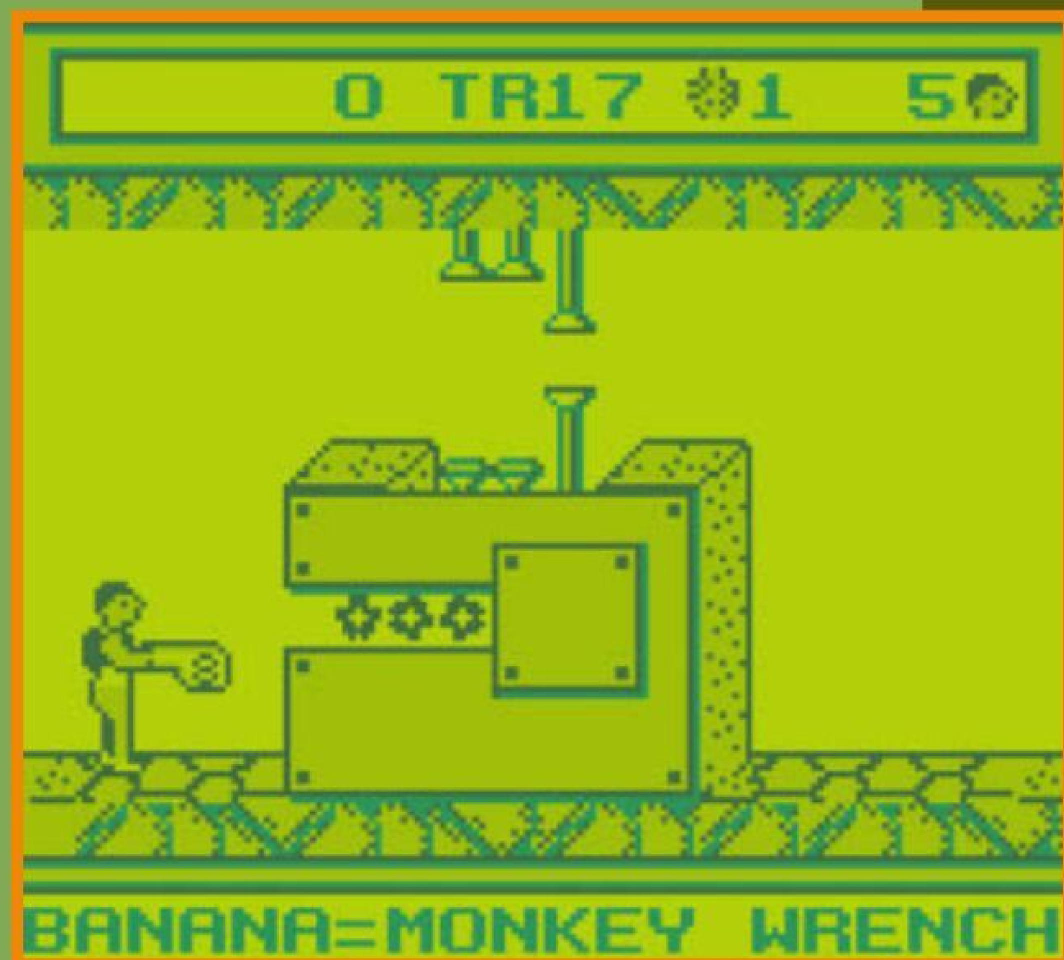


» [Game Boy] Bei den Essensschlachten müsst ihr vielen Gefahren ausweichen.



» [Game Boy] In *Princess Blobette* ist der Alien nicht immer die Lösung.





» [Game Boy] *Princess Blobette* wartet durch maschinenbasierte Rätsel auf.

» Jedes Spiel hat ein anderes Fundament. Bart Simpson würde niemals unbewaffnet in den Dschungel reisen.« DAVID CRANE

Umso größer war die Freude also, als man herausfand, dass die Minzkaugummi-Bohne das Feuer löscht."

Trotz guter Kritiken für *Rescue of Princess Blobette* führte David die Reihe nicht fort. Stattdessen spielte in seinem nächsten Game-Boy-Plattformer ein sehr bekannter, aber wenig heroischer Charakter die Hauptrolle. Wir reden von Bart *Simpson's Escape from Camp Deadly*. David erinnert sich: „Bart Simpson würde niemals unbewaffnet in einen Dschungel reisen, wie es Pitfall Harry getan hat, und den Blob würde er nie in so harmloser Form nutzen. Es schien mir also passender, ihn im Sommercamp mit Spuckbällen und Bumerang schießen zu lassen. Diese kindlichen Waffen wirkten sich in ihrer jeweils eigenen Weise auf das Spiel aus."

Wie schon bei *A Boy and His Blob* lockerte David in *Escape from Camp Deadly* die Plattform-Abschnitte durch Shoot-em-up-Passagen auf. So wollte er ein flotteres Spielgefühl schaffen, wie er am Beispiel der Essensschlacht ausführt: „Um die Verfolger mit Essen zu bewerfen, musste man sich umdrehen und verlor dabei etwas Vorsprung – ein köstliche Abwägung von Geschwindigkeit und Taktik. Ich habe sehr viel am Timing dieser Sequenz herumoptimiert, sodass sie schließlich eine meiner Lieblingsszenen aller meiner Spiele wurde."

Die Kritiker reagierten gemischt. Manche lobten die knackigen Hüpfabschnitte, andere fanden sie zu erbarmungslos. Drei Jahre später arbeitete David an einem Lizenzspiel zu *Hör mal, wer da hämmert* mit. Der SNES-Titel *Power Tool Pursuit* machte wiederum die Schatzsuche zu einem essenziellen Bestandteil. „Anders als in den 70ern, wo uns die Hardware die Anzeige einer Punktzahl kaum ermöglichte, konnten wir Mitte der 90er unterschiedlichste Punktesysteme einbauen. So konnten sich jeder Spielertyp eigene Ziele setzen."







» [SNES] *Power Tool Pursuit* fühlt sich oft wie ein 16-Bit-*Pitfall!* an.



» [SNES] Auch in *Power Tool Pursuit* gibt es Höhlen voller Schätze.

Wie frühere Titel von David startete auch *Power Tool Pursuit* in einem Dschungel mit einem Höhlensystem. Es gab sogar Lianen, auch wenn der Held ein Seil mit Enterhaken bevorzugte. „Zehn oder 15 Artists, Animateure, Programmierer und Layoutdesigner haben die Hintergründe, Waffen, Spielfigur-Physik und Animationen entworfen", beschreibt David den im Vergleich zu seinen frühen Soloprojekten immensen Aufwand. Die Idee des Werkzeugs mit Enterhaken-Mechanik kam ihm während der Entwicklung nebenbei, sie schien ihm zum Spielkonzept zu passen, also baute er es ein.

Neue Waffen und Werkzeuge erhielt der Spieler durch das Besiegen von Bossen. Im Verlauf der Programmierung veränderte sich das Spiel, Waffen wurden entfernt, Level-Layouts angepasst und Bosse umgestrickt. Davids Resümee zu der Lizenzarbeit: „Es schien gut zu funktionieren und war eine Art Spiel, die der Auftraggeber verstand, sodass er das Konzept absegnete." Die Kritiken für *Power Tool Pursuit* waren einmal mehr gespalten.

David entwickelt zwar immer noch Spiele, es gab seitdem aber keinen Plattformer mehr von ihm – bis er im März 2021 *Circus Convoy* auf dem Atari 2600 herausbrachte, unter der Flagge seines neuen Studios Audacity Games. Die Spiele erscheinen hochpreisig als Modul, digitale Varianten gibt es nur, wenn man noch mehr zu zahlen bereit ist. Das Unternehmen betreibt er mit Garry und Dan Kitchen.

Auf einen möglichen *Pitfall!*-Nachfolger angesprochen gibt David an, zwar einige Ideen zu haben, bremst unsere Vorfreude aber auch gleich wieder: „Ich habe keinen Drang, einen Nachfolger zu *Pitfall II* zu machen, außerdem könnte ich das gar nicht: Die Rechte an der Marke und an Pitfall Harry liegen beim heutigen Activision-Konzern." ★

EVOLUTIONSSTUFEN

EPISCHE ERKUNDUNG

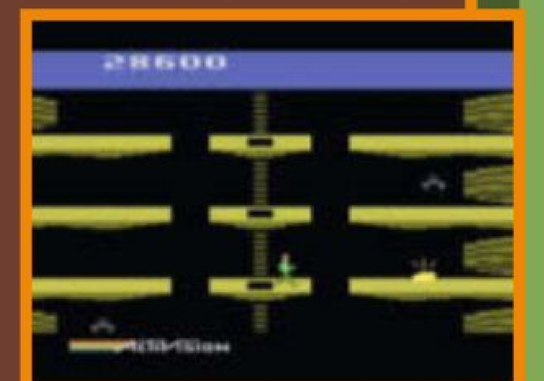
Dschungel, Höhlen, Alien-Planeten und ein Sommercamp.

PITFALL!



Im Gegensatz zu damaligen Genre-Kollegen hat euch *Pitfall!* einen riesigen Dschungel frei erkunden lassen. Dieser erstreckte sich über 255 Levels, untendrunter gab es noch eine zugehörige Höhle, die ebenfalls betretbar war.

PITFALL II



Während das Höhlensystem im Vorgänger strikt linear war, bot Teil 2 eine große Region mit unterirdischen Flüssen, fiesen Gegnern und sogar Heliumballons, mit denen ihr aus den Tiefen aufsteigen konntet.

A BOY AND HIS BLOB



Die Höhlen sind klar von *Pitfall II* inspiriert, die späteren Levels wurden aber eigens für *A Boy and His Blob* erdacht. Auf einem Alienplaneten müsst ihr nämlich Gefahren abschießen und Maschinen deaktiveren, bevor ihr den Boss trefft.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY



Ihr bereist nicht einfach ein Sommerlager. In den Wäldern müsst ihr Aufpasser mit Spuckbällen abwehren, im Baumhaus-Bosslevel gilt es, Abgründe zu überqueren. In späteren Levels geht es unter die Erde oder auch hoch in die Berge.

PROFI-TALK

MEISTER DER OHRWÜRMER: BARRY LEITCH

Barry Leitch sorgt seit über 30 Jahren für Emotionen in Computerspielen. Der gebürtige Schotte hat die Soundtracks für Klassiker wie *Lotus Esprit Turbo Challenge*, *Super Cars* oder *Rush* geschrieben, die noch heute nicht aus dem Ohr gehen. Für Retro Gamer hat der Düsseldorfer Musiker Jens Krüger ein Expertengespräch mit Barry geführt: zur Arbeitsweise von Computerspiele-komponisten früher, zu Vorbildern in Sachen Chiptunes und zur Beliebtheit der *Top Gear*-Musik in Brasilien. Außerdem kommentiert er Barrys persönliche Top-5-Soundtracks.

RG: Barry, du hast die Musik für zahlreiche Rennspiele geschrieben …

BL: Ja, inzwischen dürften es 14 oder 15 sein, ziemlich viele. Rennspiele machen Spaß, sie sind in der Regel schnell, es steckt immer eine Prise Drama und Heavy Metal mit drin. Als Komponist hast du viele Optionen, du kannst Synthesizer unterbringen, viele Arpeggios einbauen … Neulich habe ich mir einige alte C64-Spiele gekauft, an denen ich damals mitgewirkt habe. Eines davon war *Postman Pat*. Als Bote fährt Postman Pat mit seinem Kastenwagen durch die Gegend und liefert Pakete aus. Technisch gesehen könnte man sagen, dass sogar *Postman Pat* ein „Fahrspiel" ist. Nummer 16 also. (lacht)

RG: Auf dem C64 oder Amiga hattest du Anfang der 90er nur wenige Soundkanäle und Instrumente zur Verfügung. Wie habt ihr damals produziert?

BL: Als wir an *Lotus 2* gearbeitet haben, hatten wir unseren ersten CD-Player im Büro. Das war aufregend, wir klauten Sounds von CDs und verwendeten sie als Samples. Schlussendlich konnte ich das Tschk-Tschk-kaaahh von Yellos *The Race* und einige Synth-Akkorde von *Pump up the Jam* extrahieren. Diese Sounds habe ich für die *Lotus 2*-Titelmusik aufbereitet und neu arrangiert.

RG: Wie lange hat es gedauert, den Soundtrack zu komponieren?

BL: Bei *Lotus 2* hatte ich zunächst diese Instrumenten-Samples und habe darüber gebrütet, was ich damit anstellen kann. Zu Hause hatte ich in der Nacht im Traum eine Melodie im Ohr. Ich bin aufgewacht und sofort ins Büro gerannt, um den Song zu programmieren. Mal eben eine Melodie aufs Smartphone summen ging ja damals nicht. Es hat dann nicht viel länger als zwei oder drei Stunden gedauert, den Song fertigzuschreiben. An *Horizon Chase Turbo* habe ich dagegen drei Monate gearbeitet, an sieben Tagen in der Woche.

Ich habe über eine Woche damit verbracht, nur die Instrumente auszusuchen. Genau den richtigen Basssound, den richtigen Gitarrensound … und dazu noch die jeweiligen Effekte, Echos, Synths.

RG: Haben die Spiele das Tempo des Soundtracks bedingt?

BL: Jedes Spiel hat in der Regel ein eigenes Tempo und eine eigene Stimmung. Es hilft mir durchaus, wenn ich im Vorfeld auf dem Bildschirm sehe, wie das Spiel funktioniert und welches Spieltempo es hat. Das Tempo der *Dark Quest*-Serie, die viel in Dungeons stattfindet, ist eher langsam, also ganz anders als zum Beispiel *Horizon Chase Turbo*.



Das Interview führte Jens Krüger. Er covert als „70er Jahre Junge" auf YouTube die Soundtracks von Retro-Games.

BARRYS TOP 5



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 (1991)

■ 80er-Jahre-Disco-Flair und Keyboard-Akkorde treffen beim zweiten Teil des Kult-Rennspiels auf klassische Rocktracks im Uptempo-Bereich.



TOP GEAR (1992)

■ Ein echter Klassiker, insbesondere in Brasilien. Musikalisch dominieren spritzige Arpeggios. Ein Song nach dem anderen beweist Ohrwurm-Qualität.



Während dir die Grafik zeigt, was im Spiel passiert, transportiert die Musik die Emotionen. Bist du wütend oder verängstigt, ziehst du in die Schlacht, droht der Tod?

RG: Angefangen hast du als Einzelkämpfer.
BL: Als ich meinen ersten Game-Soundtrack veröffentlicht habe, im Alter von 15 Jahren, gab es in Großbritannien vier Leute, die diesen Job in Vollzeit gemacht haben. Ich bin dann später von Ocean Software, wo jedes Team aus vier oder fünf Personen bestand, zu Origin in die USA gewechselt. Dort haben wir mit 150 Leuten an der *Wing Commander*-Serie gearbeitet. Während in Großbritannien der Druck im Büro hoch war, war das bei Origin ganz anders. Ich habe ein eigenes Büro bekommen, mir standen Synthesizer im Wert von 40.000 Dollar zur Verfügung. Tagsüber ein Nickerchen auf der Couch? Kein Problem! Kino um 11 Uhr morgens? Nur zu! Aber: Du hast eine Liste mit deinen Aufgaben bekommen, und wenn die Liste bis zur Deadline nicht abgearbeitet war, warst du gefeuert.

RG: In deinem Arbeitszimmer hängt ein Poster von Joy Division an der Wand. Wer hat dich sonst beeinflusst?
BL: Ich mag Alien Sex Fiend, Bauhaus, Depeche Mode, The Cure, Clash, Sisters of Mercy. Mir gefällt auch klassische Musik oder Synth-Komponisten wie Erasure und Alison Moyet. Meine Kinder sagen immer, dass ich nur 80er-Musik hören würde, aber das stimmt so nicht. Auf gute neue Musik zu stoßen, ist allerdings gar nicht so einfach. Im mittleren Westen der USA, wo ich lebe, spielen die Radiosender die immer gleichen vier Songs rauf und runter.

RG: Es gibt etliche Coverversionen deiner Songs auf YouTube. Verfolgst du das?
BL: Ja. Während amerikanische Gitarristen *Stairway to Heaven* nachspielen, covern brasilianische Gitarristen seltsamerweise meinen verrückten *Top Gear*-Track. Es ist überragend, was manche Leute mit ihren Instrumenten anstellen! Da gibt es Videos, in denen die Leute mit überkreuzten Armen die superschnellen Arpeggios von *Top Gear* spielen. Es gab da einen Keyboarder in Peru, der die Melodie hinter dem Rücken spielen kann. Unglaublich!

RG: Hast du selbst mal in einer Band gespielt?
BL: Ich habe damals mit zwei befreundeten Gitarristen für unsere Firmenparty eine Band gegründet und Coversongs gespielt: *Bela Lugosi's dead* von Bauhaus oder *Paranoid* von Black Sabbath. Ich habe gesungen. Das hat zwar Spaß gemacht und ich hatte sogar angefangen, ein paar Songs für die Band zu schreiben. Wir hatten allerdings kein konkretes Ziel, dadurch war das Projekt vom Anfang an zum Scheitern verurteilt.

RG: Haben dich andere Computerspielkomponisten beeinflusst?
BL: Aber klar, Rob Hubbard zum Beispiel. Ich liebe seine Arbeit! Alles, was ich über das Songwriting weiß, wie man Musik strukturiert, das habe ich von ihm gelernt. Ich habe natürlich auch Ideen von anderen Bands adaptiert.

RG: Das ist doch eine übliche Vorgehensweise unter Musikern.
BL: Na ja, manchmal gibt es diese Situation: Bis zum Ende der Woche sollen 17 Tracks für ein neues Spiel fertig werden, doch man kommt einfach nicht weiter, der Kopf ist leer. Bis auf diese eine Melodie eines *Sisters of Mercy*-Songs, die man nicht aus dem Kopf bekommt. Und dann kommt eben der Punkt, wo man sagt: Was soll's, ich übernehme jetzt einfach das Arpeggio von *Temple of Love*. Kleinere Musikschnipsel zu übernehmen, die einen inspirieren, finde ich legitim – wenn's nicht zu extrem ist. Hast du mal Rihannas *Don't stop the music* gehört? Das ist verdammt nah dran an meinem *Lethal Weapon 3*-Soundtrack.

RG: Hast du noch einen C64 oder Amiga?
BL: Ich habe einen C64. Darauf hat Martin Gore ein Autogramm geschrieben, als er vor ein paar Jahren hier in der Gegend war. Außerdem habe ich noch einen Amiga 2000 in der Garage. Aber ehrlich gesagt, den habe ich seit 20 Jahren nicht angefasst. *



TFX TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT (1993)

■ Überzeugt mit teilweise ruhigeren atmosphärischen Klängen, die auf typische Barry-Leitch-Heldenmelodien treffen. Technisch ein weiterer Schritt nach vorn.



RUSH 2049 (2000)

■ Electronica-Drum'n'Bass verschmilzt mit rasendem Techno und pumpendem Synth-Bass. Der Soundtrack passt perfekt zum futuristischen Gewand dieses Racers.



HORIZON CHASE TURBO (2018)

■ Barry schöpft aus dem gesamten Arsenal der heute verfügbaren technischen Instrumentierung. Gleichzeitig sind viele Tunes sehr klassisch. Ein musikalisches Feuerwerk!

THE SIMPSONS

SCHON LANGE BEVOR DIE GELBE FAMILIE ZUM ABSOLUTEN FERNSEH-KULT AUFSTIEG, WAR SIE EIN HIT IN DEN SPIELHALLEN. RETRO GAMER BLICKT ZURÜCK AUF DIE PRÜGELEIEN IN DEN STRASSEN VON SPRINGFIELD.



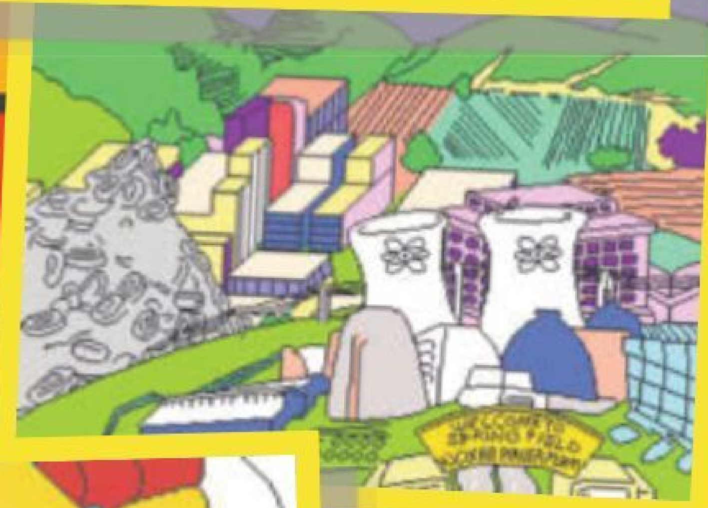




» [Arcade] Das Intro gibt die Eröffnungssequenz der Serie originalgetreu wieder.



» [Arcade] Nebeneinander stehend konnten spezielle Ko-op-Attacken ausgelöst werden.





BART

LISA

HOMER

MAGGIE

MARGE

Unglaublich, aber wahr: Es gab mal eine Zeit, in der die Simpsons nicht in Dauerschleife im Fernsehen liefen. Heute denkt jeder an die Ausstrahlung bei Pro Sieben. Doch die ersten drei Staffeln wurden ab 1991 noch vom ZDF gezeigt – zu Beginn sogar nur eine Folge pro Woche. Deshalb gab es Menschen, die ihren ersten Kontakt zur gelben Familie in den Spielhallen hatten, und zwar mit einem Multiplayer-Prügelspiel.

Im März 1991 wurden die ersten Automaten in Nordamerika aufgestellt. Es war ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit *Bart vs. the Space Mutants*, das nur einen Monat später als erstes Simpsons-Videospiel für das NES erschien. Weil die Serie fälschlicherweise als Kindersendung wahrgenommen wurde, konzentrierte sich das Merchandise vor allem auf den Simpsons-Sprössling. Der Konami-Automat bezog allerdings die komplette Familie mit ein. Als Spieler übernahmt ihr im Seitwärts-Scroller die Kontrolle über Homer, Marge, Bart und Lisa, die versuchten, Maggie zu retten.

Die Hardware des Automaten stellte die Chaotentruppe so originalgetreu wie möglich dar – von der Grafik bis zu den Sprachsamples mit den Originalstimmen. Bei der Musik gab es Abstriche: Zwar ertönte Danny Elfmans bekannte Titelmelodie, der Rest wurde aber von Norio Hanzawa komponiert. Die Handlung war skurril, die Figuren agierten teils voll- ▶



REGIONALE UNTERSCHIEDE

Sammelwahn in Japan

Die japanische Version von *The Simpsons* wurde stark angepasst und erschien deshalb ein wenig später. Der größte Unterschied bestand darin, dass das Spiel deutlich einfacher war und demnach weniger Münzen fraß.

Die Spieler konnten mehr Waffen oder Nahrung sammeln. Lebensmittel gab es auch in versteckten Levelabschnitten. War die Lebensenergie voll, füllten sich bis zu zwei weitere Gesundheitsleisten. Die Waffen waren stärker: In Japan reichte ein Steinschleuder-Schuss, um einen Gegner zu erledigen. In den anderen Versionen benötigtet ihr noch drei Steine. Es gab sogar eine ganz neue Waffe: Mit Mini-Bomben konntet ihr alle Gegner auf dem Bildschirm ausschalten. Vorsicht: Steht ihr zu nah an der Bombe, nehmt auch ihr Schaden.

Überarbeitet wurde auch das Punktesystem. In der internationalen Fassung brachte jeder besiegte Feind einen Punkt. In der japanischen Version gab es für das Besiegen von einfachen Gegnern 100 Punkte, für die anderen, einschließlich der Bosse, mehr. Hinzu kamen Bonuspunkte, basierend auf der Menge an verbleibender Lebensenergie am Ende jedes Levels, sowie ein Zeitbonus, der bei den Bonusspielen hinzugefügt wurde.



SEITEN-SPRÜNGE

Raus aus dem Automaten!



COMMODORE 64

Das Spiel läuft nur mit starken Einschränkungen auf dem 8-Bit-Rechner. Die Figuren sehen primitiver aus als die ersten Sketche in der Tracey-Ullman-Show. Das Gameplay beschränkt sich auf zwei Spieler. Und es laufen weniger Feinde und NPCs in Springfield herum.



PC

Die MS-DOS-Portierung von Novotrade ist näher am Automaten, zumindest was die Farben angeht. Stimmen hört man hier keine, die Beschränkung auf zwei Spieler gibt es ebenfalls. Die Figuren sind im Gegensatz zum Original deutlich gröber gezeichnet.



PS3/XBOX 360

Diese nicht mehr verfügbare digitale Veröffentlichung auf PSN und XBLA von Backbone Entertainment war die Portierung, auf die die Fans gewartet hatten. Sie enthielt den Vier-Spieler-Modus und als Extra nach dem ersten Durchlauf die japanische Fassung.





» [Arcade] In Krustyland liefen eine Menge falscher Krustys durch die Gegend.



» [Arcade] Dieser Bigfoot basiert auf der Episode „Vorsicht, wilder Homer".







kommen konträr zu ihren Seriencharakteren. Warum sollte ausgerechnet Mr. Burns' Assistent Smithers einen Juwelier ausrauben und dabei versehentlich Maggie entführen? Immerhin lockte er so die restlichen Simpsons auf die Straßen von Springfield, wo sie auf jede Menge Schläger trafen.

Bereits zwei Jahre zuvor hatte Konami eine andere beliebte Zeichentrickserie als Prügelspiel in die Spielhallen gebracht: die Teenage Mutant Ninja Turtles. *The Simpsons* folgt der gleichen Formel, was eigentlich Quatsch ist, die vier Schildkröten sind schließlich tatsächlich Kämpfer. Trotzdem fühlt es sich nicht falsch an, die vier Simpson-Mitglieder zu steuern. Homer sucht mit Schlägen und Tritten den Nahkampf, Bart nutzt sein Skateboard, Marge greift mit ihrem Staubsauger an – nur Lisa attackiert seltsamerweise mit einem Springseil anstatt mit ihrem Saxofon.

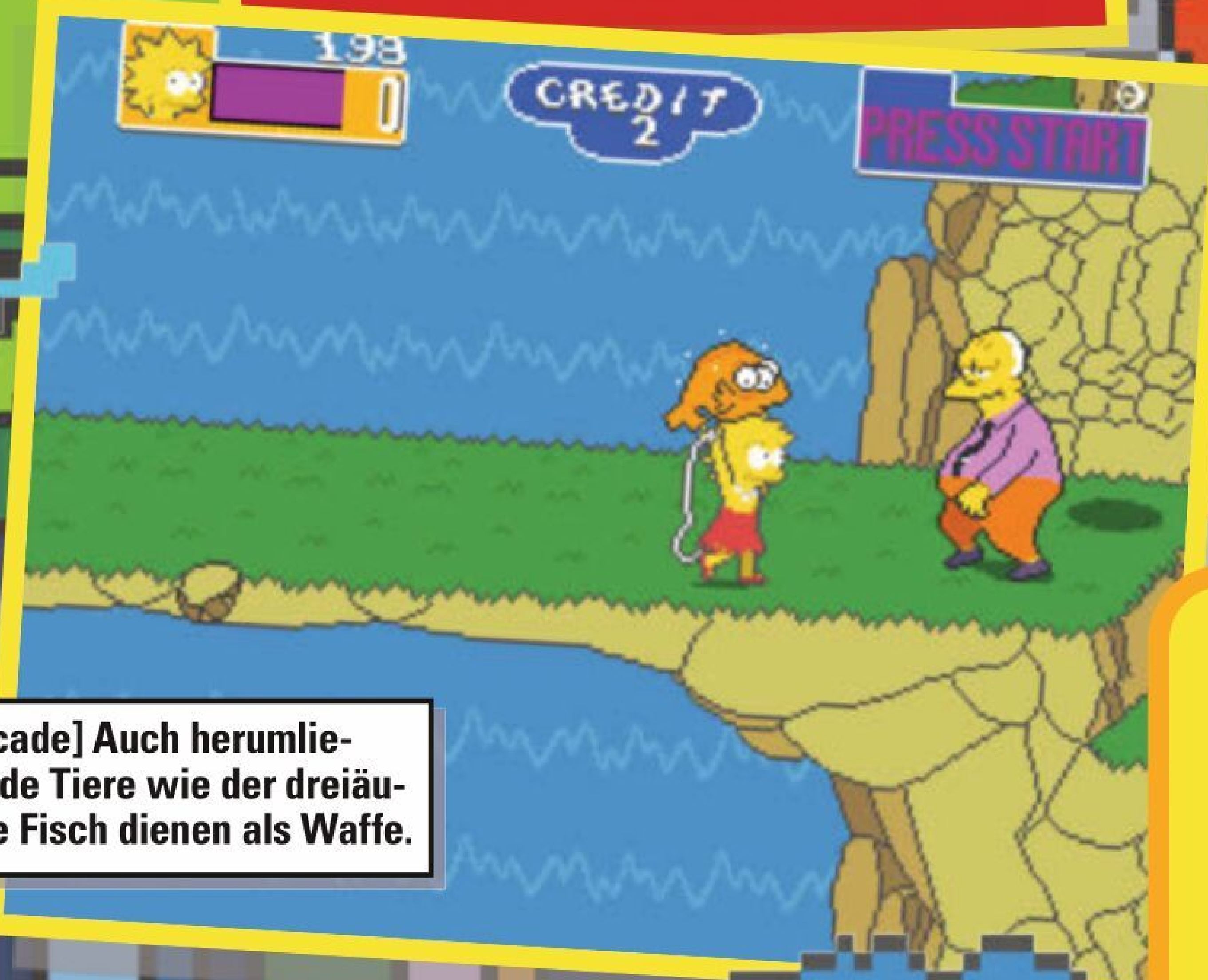
Mit weiteren Waffen wie Steinschleudern und einem Hammer richten die Simpsons mehr Schaden an, mit Lebensmitteln päppeln sie sich wieder auf. Manchmal helfen auch die Bürger Springfields, sogar Schulrüpel Nelson Muntz oder Tingeltangel-Bob. Wer hätte das gedacht?

Weil das Spiel entwickelt wurde, als in den USA gerade die zweite Staffel ausgestrahlt wurde, gab es einige beliebte Figuren noch gar nicht. Zwar tauchen Dr. Marvin Monroe und Zahnfleischbluter Murphy auf, die in der Serie









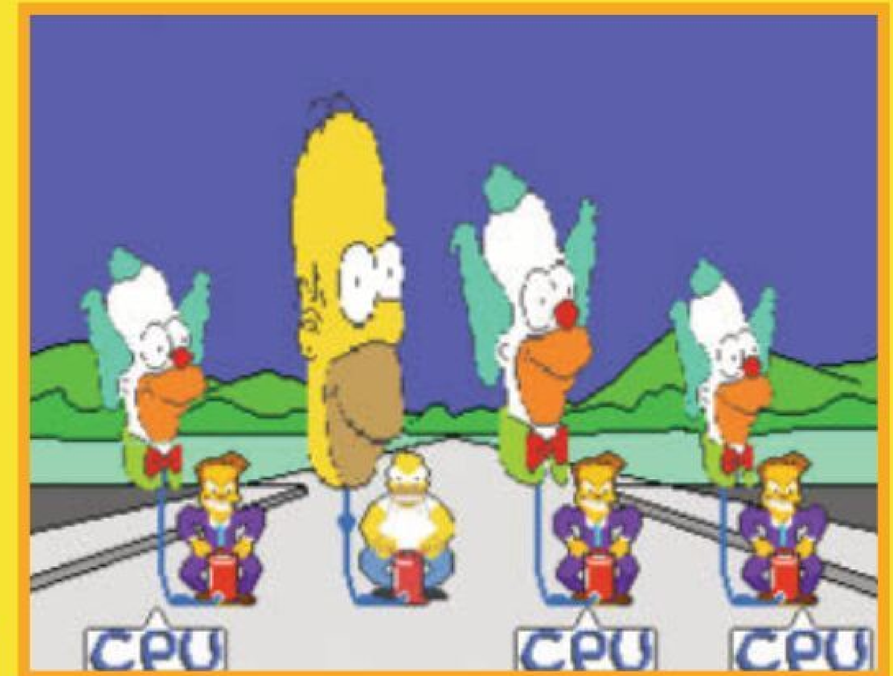
» [Arcade] Auch herumliegende Tiere wie der dreiäugige Fisch dienen als Waffe.

HOWIE

SELMA

PATTY

ZAHNFLEISCHBLUTER MURPHY



EXTRASPASS

Feuerknopfprobe

Konami bietet in zwei Bonus-Levels echte Button-Mashing-Wettkämpfe an. Der erste findet sich nach dem Auftakt-Level. Darin müsst ihr so schnell wie möglich einen Ballon aufblasen. Der zweite startet nach dem Dreamland. Diesmal müsst ihr die Simpsons mit Schlägen wecken, damit sie ihre Suche nach Maggie fortsetzen.

später (vermeintlich) starben. Und wir sehen auch, wie Rektor Skinner sich im ersten Level mit dem Streber Martin Prince unterhält. Die Grundschule ist aber nur im Dreamland-Level zu sehen. Apu und der Kwik-E-Markt fehlen komplett.

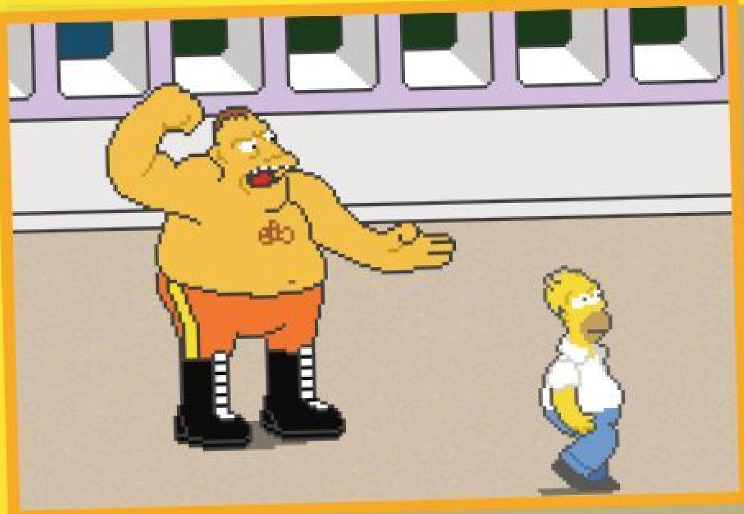
Seltsam mutet auch an, dass Konami menschenähnliche weiße Kaninchen aus Matt Groenings Frühwerk *Life in Hell* als Gegner ins Spiel bringt. Immerhin haben die Entwickler so einen Gag einbauen können, den Groening immer schon umsetzen wollte – nämlich dass Marge unter ihrer blauen Turmfrisur Hasenohren hat. Sie sind im Spiel bei einigen Angriffsanimationen sichtbar – und wenn Marge Stromschläge erleidet.

Am Automaten konnten sich die Spieler mit den Simpsons richtig austoben und nach Herzenslust Bösewichte in Springfield verprügeln. Entweder an Schauplätzen wie Moe's Taverne oder in Episoden wie in „Vorsicht, wilder Homer". Der Spielspaß hing aber von zwei Faktoren ab: euren Freunden und einem vollen Portemonnaie.

Theoretisch war es möglich, das Spiel in einer Dreiviertelstunde zu beenden. Aber die meisten Spieler waren froh, es überhaupt über den ersten Level hinaus zu schaffen. Extra-Gesundheit war knapp bemessen und die Bossgegner saugten ordentlich Lebensenergie ab. Einfacher wurde das Spiel mit einem Partner. Gegenseitig ▸

DIE BOSSE

Folgende Fieslinge wollen euch ans Leder.



PROFESSOR BILLIE BRAWN

■ Der Wrestler aus der Folge „Der Teufelssprung", der im Original Werner von Brawn heißt, will die Simpsons verprügeln.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Bewerft ihn früh mit der Bowlingkugel, um ihn zu verletzen. Versetzt ihm Sprungtritte und weicht seinem Gefuchtel aus.



KRUSTY-BALLON

■ Der Clown-Ballon diente Smithers nicht nur als Fluchtfahrzeug, sondern hat ein Eigenleben.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Ausweichen und Sprungtritte sind die Devise. Habt ihr ihn viermal getroffen, versucht er, euch springend zu zerquetschen.



ZWEI SCHLÄGER

■ Im ersten Level laufen sie noch vor euch weg. Sobald ihr Moes unterirdische Taverne erreicht, geht's los.

WIE MAN SIE BESIEGT:
Der Kleine wird vom Großen huckepack genommen und auch als Waffe benutzt. Sobald einer zu Boden geht, wird der Kampf einfacher.



BETRUNKENER

■ Der verschlafene Betrunkene ist in der Serie kein Stammkunde der Bar. Aber er legt gerne Feuer.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Es ist einfach, ihm den Hintern zu versohlen. Aber achtet auf seine feurige Alkoholfahne, die auf große Distanz gefährlich ist.



BÄR

■ Den Bären kennt man aus der Folge „Vorsicht, wilder Homer". Im Spiel seht ihr ihn auf der Flucht aus dem Krustyland.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Dem Bären, der auch auf euch zurollt, kann man einfach ausweichen. Aufpassen muss man aber auf runterfallende Felsbrocken.



BOWLINGKUGEL

■ Keine Anspielung auf „Der schöne Jacques". Doch die Kugel hat Gefühle und ihr wachsen Gließmaßen.

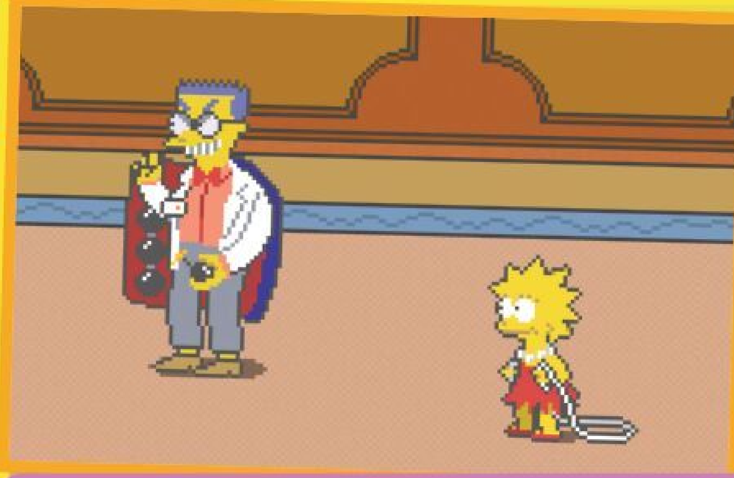
WIE MAN SIE BESIEGT:
Erst rollt sie nur auf euch zu, dann wachsen ihr Arme und sie will sich auf euch stürzen. Später feuert sie sogar Kegel-Raketen ab.



KABUKI-KRIEGER

■ Am Ende des Japan-Sets im TV-Studio trefft ihr auf den Kabuki-Krieger, der mit seiner Naginata über die Bühne hüpft.

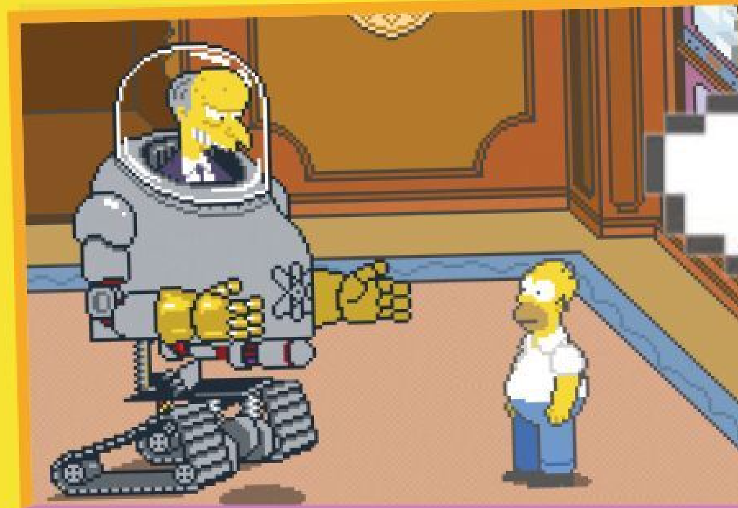
WIE MAN IHN BESIEGT:
Er ist einfach niederzuschlagen. Weicht seiner Waffe aus. Achtet auf die Ninjas, die als Verstärkung auftauchen.



WAYLON SMITHERS

■ Was für eine seltsame gackernde, Cape tragende Version von Smithers! Die blauen Haare entstammen einer Fehlfärbung bei seinem Seriendebüt.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Haltet Abstand, denn er schleudert eine Menge Bomben auf euch. Lässt er aber eine fallen, werft sie einfach zurück.



MR. BURNS

■ Der alte Mann steckt in einem Roboteranzug. Ihr müsst also keine Skrupel haben, ihn zu verprügeln.

WIE MAN IHN BESIEGT:
Ihr braucht jede Menge Lebensenergie, denn über drei Phasen attackiert Burns mit Roboterarmen, Lasern und Mini-Atombomben.



» [Arcade] Wir fragen uns, warum Kent Brockman in diesem Fernsehstudio fehlt.



TINGELTANGEL-BOB



BINKY



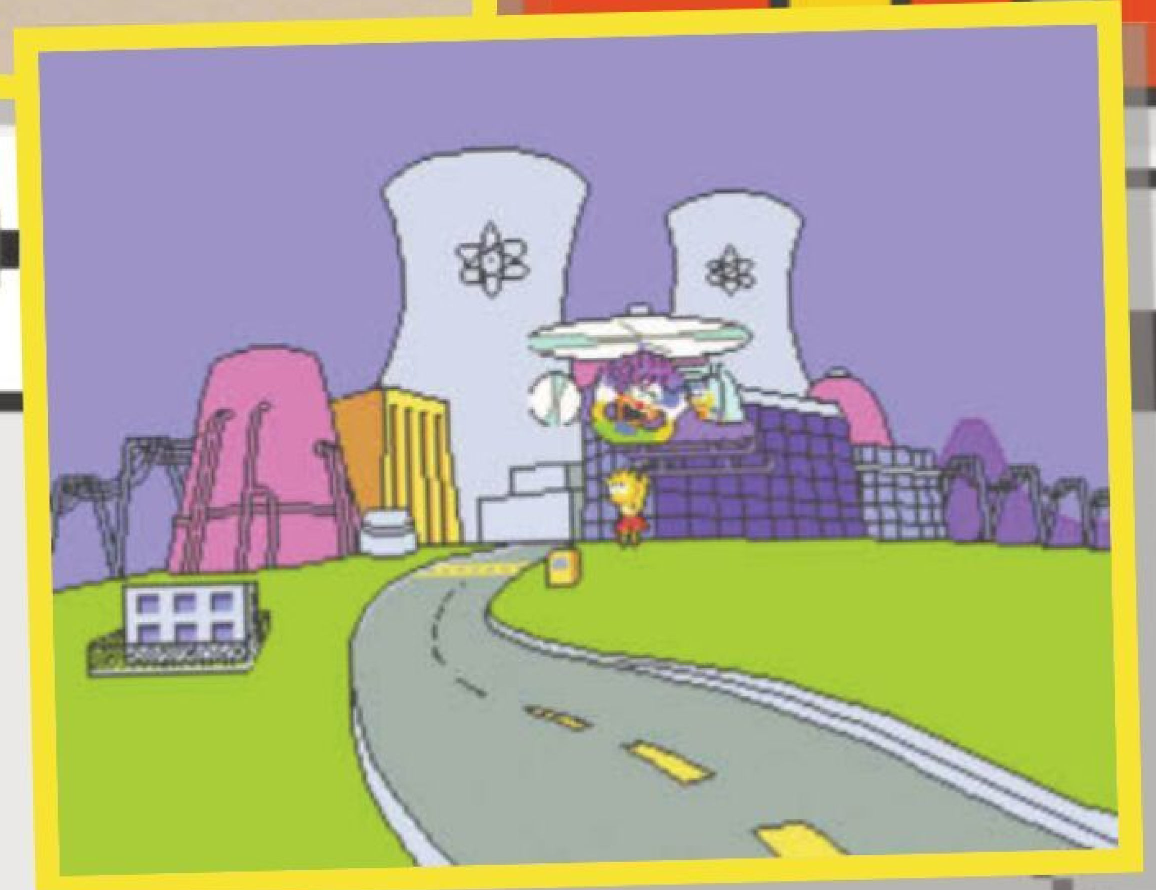
» [Arcade] Im Dreamland-Level müsst ihr auch gegen den Teufels-Bart kämpfen.







» [Arcade] Wenn Feinde euch packen, müsst ihr euch freischütteln.



konnte man sich helfen und gemeinsam attackieren. Es gab sogar Automaten, bei denen alle vier Simpsons gleichzeitig gesteuert werden konnten. Das half ungemein. Dennoch war der Schwierigkeitsgrad so hoch, dass er für die spätere japanische Version abgeschwächt wurde.

Nach mittlerweile 32 Staffeln (zwei weitere wurden just angekündigt) sind wir heute alle Simpsons-Experten. Da fallen nicht nur dem Comicbuchverkäufer Unregelmäßigkeiten zur Serie auf. Warum verteilt Busfahrer Otto Limonade im Krustyland? Warum gackert Smithers in so hohen Tönen?

Wirklich bizarr ist der vorletzte Level: Durch das Nachrichtenstudio geht es in eine Japan-Kulisse, mit Wurfsternen bewaffnete Ninjas und blühende Kirschbäume inklusive. Das Szenario wirkt wie eine amerikanische Parodie der japanischen Kultur. Da Konami selbst ein japanischer Konzern ist, kann das wohl als Ironie verbucht werden. Später zeigte die Serie selbst fragwürdige Darstellungen japanischer Kultur, etwa in den Folgen „Die 24-Stunden-Frist" und „Die japanische Horror-Spiel-Show".

Mit zunehmender Popularität der Serie stieg auch die Anzahl der Spiele-Umsetzungen. Konami brachte die gelbe Familie mit *The Simpsons Bowling*, das mit einem 3D-Trackball gesteuert wurde, noch einmal in die Spielhalle. Der Umfang war begrenzt, und aus heutiger Sicht sieht die 3D-Grafik so gruselig aus wie manche der Halloween-Episoden. 2009 versuchte EA sich an einer iOS-Fortsetzung des Konami-Prüglers für Einzelspieler. Mittlerweiler ist das Spiel im App Store nicht mehr erhältlich. Machen wir uns nichts vor: Die Simpsons-Lizenz wurde nur selten gut genutzt, auch wenn der GTA-Klon *The Simpsons: Hit & Run* durchaus Fans gefunden hat. Mit der kompletten Familie gleichzeitig Springfield aufzumischen funktionierte jedenfalls am besten mit dem Konami-Automaten.



EIN SCI-FI-NOIR-ABENTEUER

Ein Mord. Ein Hack. Ein Bombenanschlag. Genug, um das gesamte Sonnensystem in den Krieg zu stürzen – sofern du nichts dagegen tust. In diesem modernen, narrativen 2D-Sci-Fi-Noir-Adventure hilfst du CDI-Agent Neil Conrad mit einer Reihe zunehmend schwieriger Entscheidungen.



Darum geht's

Du bist Neil Conrad, CDI-Agent. Du ermittelst in einem Mordfall, der dein Leben und das ganze Sonnensystem ins Chaos zu stürzen droht. Befrage Zeugen, sammele Hinweise und setze das Puzzle zusammen, um die hässliche Wahrheit ans Licht zu bringen ... oder auch nicht.



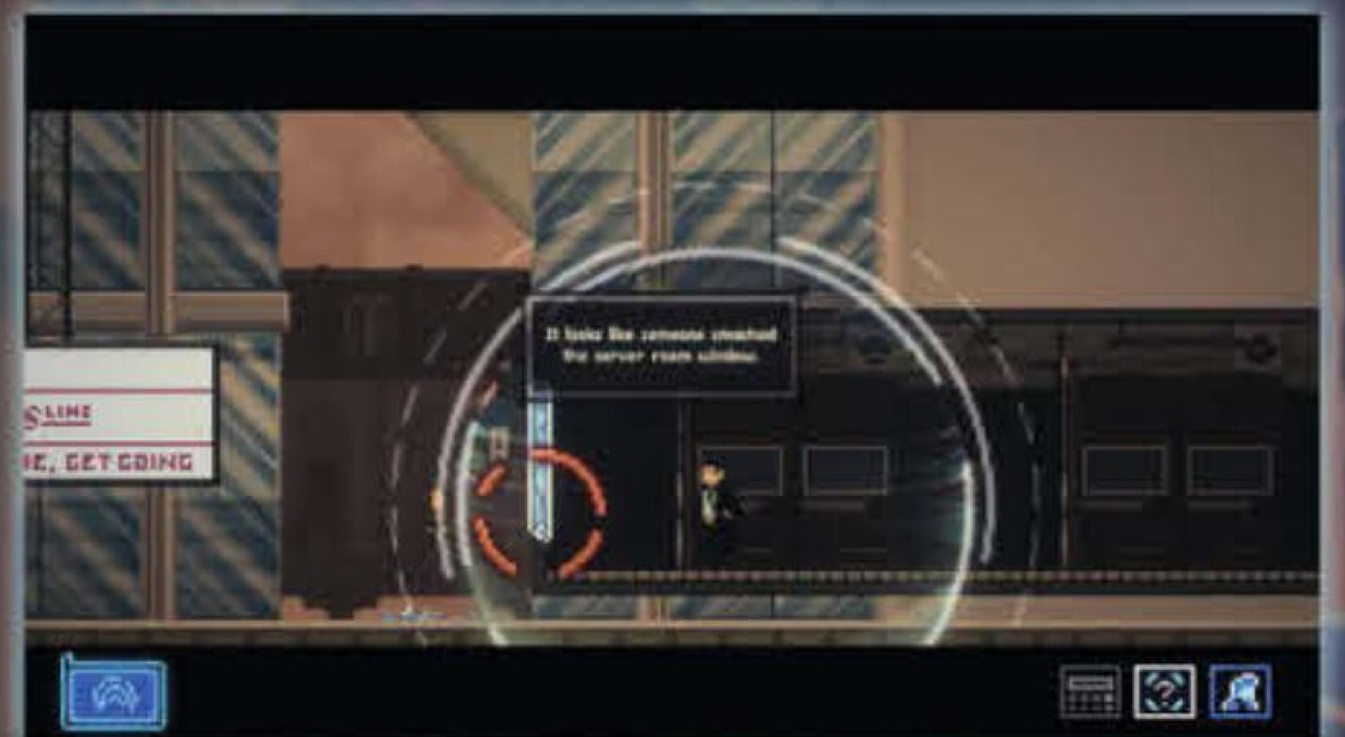
Kein Zurück

Die Story kann verschiedene Verläufe nehmen. Wie sie ausgeht, hängt von dir ab. Klar, du kannst zum Ende vorpreschen, ohne dir viele Gedanken zu machen – wenn du mit den Konsequenzen leben kannst. Nur wenn du die richtigen Entscheidungen triffst, kommst du am Ende vielleicht mit heiler Haut davon.



Wie weit wirst du gehen?

Auf manche Fragen gibt es keine richtige Antwort. Verrätst du einen Freund, um deine Familie zu beschützen? Bringst du deine Nächsten in Gefahr für das Allgemeinwohl? Wahrst du den Frieden oder enthüllst du die schreckliche, welterschütternde Wahrheit?





LACUNA

AB 20. MAI ERHÄLTLICH









DIGITALES





Taikenban: 10 Pre-Launch-DVDs für PS2

PlayStation Festival 2000



Von Winnie Forster

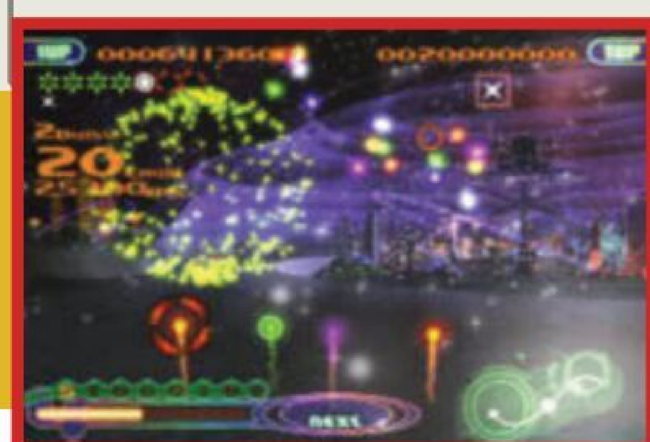
Die ersten DVDs für die Spielkonsole, die sich über die Nullerjahre zur bis heute erfolgreichsten entwickelt: IT-Historiker, Japan-Gourmets und nicht zuletzt eine globale Sony-Fangemeinde jagen nach zehn flach verpackten und goldverzierten „Taikenban"-Scheiben für PS2.

» Alle zehn „Taikenban"-DVDs werden vor der PS2 veröffentlicht, stecken in einer Papphülle und haben ein Kurzanleitungs-Faltblatt. Das 2000-Update von *Gran Turismo* ist der historisch brisanteste Titel – die erste PS2-Fahrt der konkurrenzlosen Rennserie!

Das Jahr 2000 ist popkulturell ein Symbol und auch in der Geschichte der PlayStation entscheidend: Zwischen Segas letztem Heimgerät Dreamcast (1998) und den für 2001 angekündigten GameCube und Xbox will Sony die Marktführerschaft mit der PS2 zementieren. Bei Chips und Ausstattung scheut der Konzern keine Kosten, ersinnt die 128-Bit-CPU „Emotion Engine", baut mit Toshiba einen „Graphic Synthesizer" (GS) als 3D-Prozessor und rüstet die PS2 mit USB-, PCMCIA-, Ethernet- und Firewire-Buchsen und – erstmals auf Konsole – DVD-Laufwerk aus. Die hochkarätige Technik und die darauf laufende Software zahlt sich aus, die PS2 wird mit gut 150 Millionen Geräten zur meistverkauften Spielmaschine.

Zwei Jahrzehnte und drei Generationen später stöbern Sammler im gewaltigen Software-Angebot (fast 5.000 PS2-Spiele!) und stoßen dabei auf eine kuriose Serie: Zum „PlayStation Festival 2000" und damit knapp

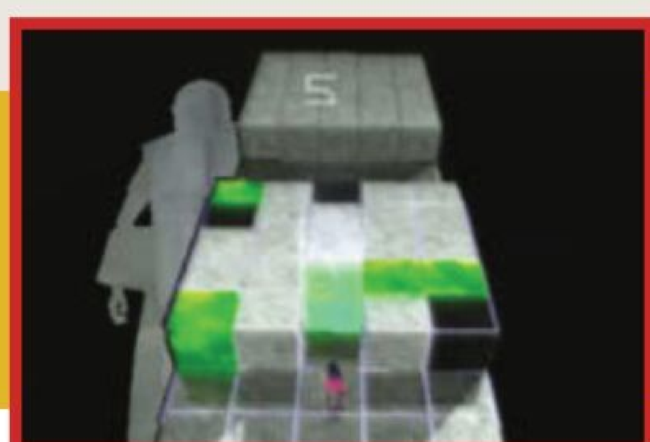
DIE EINZELNEN DVDs IM ÜBERBLICK



FANTAVISION

SERIENNUMMER: PAPX 90201

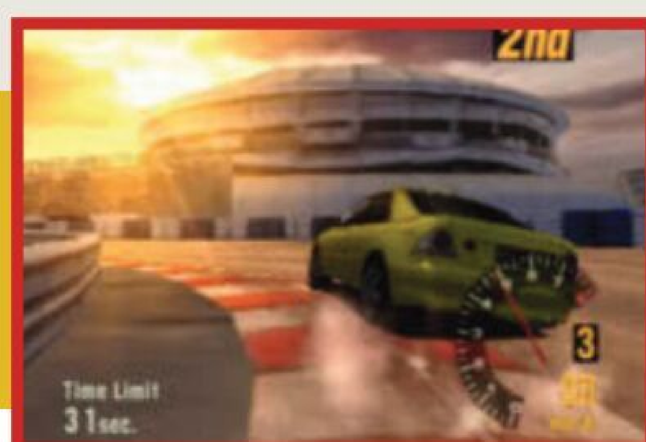
■ Spielbare 2.2.2000-Demo der gleichnamigen Feuerwerk-Action, die zum Jahresende als PS2-Starttitel auch in Deutschland erscheint; daneben produziert Sony eine identische „Trial"-Version (PCPX-96302).



I.Q. REMIX+

SERIENNUMMER: PAPX 90202

■ Englischsprachige Demo-Version eines Levels des gleichnamigen Würfel-Puzzles. Im Gegensatz zum PS1-Vorgänger kommen weder die Vorab-DVD noch das fertige Spiel je nach Europa.



GRAN TURISMO 2000

SERIENNUMMER: PAPX 90203

■ Zwei Minuten Seattle-Fahrt im Mitsubishi Lancer sind das technische Bindeglied zwischen PS1-*Gran Turismo 2* (1999) und *GT 3 A-spec*, das erst Mitte 2001 herauskommt.



0 STORY

SERIENNUMMER: SLPM 60101

■ Teenage-Seifenoper mit Joypad-Steuerung: Diese Demo ist die erste Enthüllung der *Love Story* von Enix, die Ende April 2000 in Japan, aber nie im Westen erscheint.



FROM SOFTWARE FIRST PREVIEWS

SERIENNUMMER: SLPM 60102

■ From-Fans jagen nach dieser Taikenban-DVD mit zwei Filmen und einer spielbaren Demo einer jungen Firma, die damals fast unbekannt und heute durch *Dark Souls* weltberühmt ist.



Fotos: Gameplan.de

drei Wochen, bevor die ersten PS2 beim Händler oder Endkunden landen, verteilte Sony spielbaren Content. Die zehn Scheiben, die am 19.2.2000 erschienen, bezeichnen japanische Spieler als „Taikenban", was „Probierversion" bedeutet. Taikenban ist in Japan ein gebräuchliches Werbemittel und auch im Westen als „Promo-DVD" nicht unbekannt, doch Sonys Scheiben haben bei Retro-Kennern einen besonderen Stellenwert: Die zehn DVDs erscheinen vor der Konsole (einmalig in der Game-Geschichte) und ergeben im Gegensatz zu allen anderen Taikenban-DVDs eine Serie mit gleichem Coverdesign.

DIE MACHER

Plattformhersteller Sony produziert alle PS2-DVDs selbst und liefert für drei davon auch die Spieledemos. Die anderen sieben DVDs sind eine Parade der engsten Partner: Während Namco wie schon beim PlayStation-Start mit *Ridge Racer* Gas gibt, präsentiert Capcom die jüngste *Street Fighter*-Iteration. Koei bringt historische Strategie und Konami Sport- und Musikspiel-Updates sowie Neuauflagen ihrer *Gradius*-Ballerei. Ausschließlich japanische Macher bilden die Februar-2000-Serie, darunter Enix mit einem Flirt-Spiel, Golfexperte T&E (1982 geboren, kurz nach dem PS2-Debüt zerschlagen) und eine junge Firma: From Software überrascht 1994 mit ihrem 3D-Fantasy-Rollenspiel *King's Field* für die PS1 – und sorgte übrigens erst letzten Herbst mit dem Remaster von *Demon's Souls* für einen der wenigen Exklusivtitel zum Launch der PS5.

Nur Square, damals Sonys wohl wichtigster Partner, steuert keine Demo bei. Und das, obwohl die Firma im PS2-Vorfeld sehr präsent ist mit einer Barschlägerei, die zu *The Bouncer* wird. Vielleicht aus Qualitätsgründen: Während die Firma PS1-Spitzenspiele in Serie liefert, ist ihr PS2-Starttitel *Type S Driving Emotion* enttäuschend.

DAS SET

Zehn Titel gibt's zum PlayStation Festival, und danach bei ein paar Tokioter Händlern. Drei tragen die First-Party-Kennung PAPX, die anderen den Third-Party-Code SLPM. Die Nummern SLPM 60103 und 60108 wurden nicht vergeben und lassen auf zwei Demos schließen, die zu spät fertig oder von SCE gestrichen wurden. War eine der beiden Zahlen für Square reserviert…?

Während Sony je ein Spiel vorstellt, ebenso Capcom (mit einer *Street Fighter EX3*-Kostprobe) und Namco (*Ridge Racer V*), sind die Scheiben von Koei und From Software Kompilationen, die neben einem spielbaren Titel weitere Spiele als selbstlaufende Filmchen zeigen. Herausragend ist *Konami PlayStation 2 Taikenban* mit gleich sechs PS2-Entwicklungen, die allesamt spielbar sind! Darunter *Drummania*, das *Gradius III & IV*-Duo sowie *World Soccer 2000*, das in Europa als *International Superstar Soccer* bekannt wird. Besonders scharf sind Game-Archäologen auf den einzigen Titel, der nie im Handel auftaucht: *Gran Turismo 2000* ist eine zweiminütige Seattle-Fahrt im Mitsubishi Lancer Evolution V GSR '98 – das technische Bindeglied zwischen *Gran Turismo 2* (1998) und *GT3 A-spec* (2001). Es stellt Polyphonys „missing link" dar, nämlich Kazunori Yamauchis erste PS2-Fahrversuche!

OVP UND AUSSTATTUNG

Jede Scheibe des PlayStation Festival 2000 steckt in einer beidseitig farbig bedruckten und bebilderten, schwarz-golden gerahmten Papphülle, nicht größer und kaum dicker als eine DVD. Komplett ist jede Demo nur, wenn die vierseitige Kurzanleitung beiliegt, die Gameplay-Grundprinzip und Joypad-Belegung erklärt. Dezente Austattungsausnahmen sind *GT 2000* und *Ridge Racer V* (in beiden Hüllen steckt neben der DVD nur ein zweiseitig bedrucktes Blatt) sowie die Konami-Disk, deren halbes Dutzend Kurzanleitungen sich auf acht Seiten entfalten.

Die Scheiben selbst sind mit jeweils einer individuellen Schmuckfarbe auf spiegelndem Silber bedruckt, die Konami-Compilation hellblau, *Golf Paradise* natürlich grün und das grelle *Fantavision* als Einziges mit einem abstraktem Motiv. Drei DVDs, die von From Software, Koei und *IQRemix+*, begnügen sich mit einem farblosen, schwarzen Aufdruck.

RARITÄT UND WERT

Alle zehn DVDs sind selten, das ist klar, weil exklusiv für ein Event produziert und nur in Japan herausgegeben. Die Auflagenhöhen der Scheiben dürften identisch sein, doch ob sie je 1.000 oder 20.000 Stück betrugen, verrät Sony nicht. Wir wissen von keinem anderen kompletten Set in einer deutschen Sammlung.

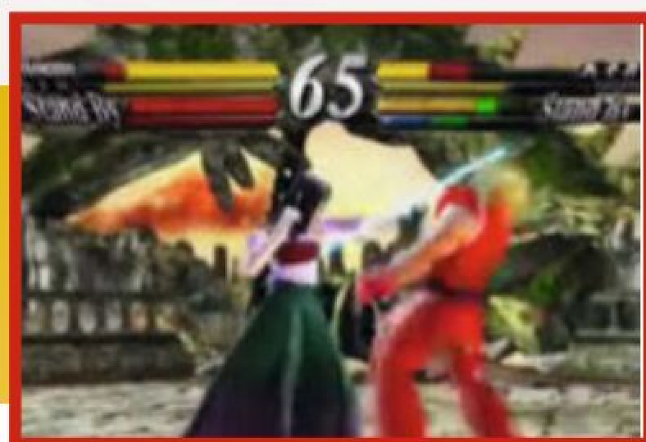
Einzelne Titel tauchen immer wieder im Online- und Retro-Handel auf, komplett mit Hülle und Beiblatt und inklusive Versand für 40 bis 60 Euro. Das letzte Komplett-Set sahen wir vor, ein zwei Jahren in den USA für rund 500 Dollar den Besitzer wechseln. Günstiger wird es, wenn ihr auf eBay und Co. nach ungeordneten Bundles von vier oder mehr Taikenban-DVDs fahndet. Die begehrteste und deshalb am schwersten zu findende PlayStation-Festival-2000-DVD ist natürlich *Gran Turismo 2000* – sie wird ab und zu von japanischen Händlern für rund 10.000 Yen, etwa 80 Euro, angeboten. *



KONAMI PLAYSTATION 2 TAIKENBAN

SERIENNUMMER: SLPM 60104

■ Sport und Mahjong, *Drum Mania*-Track und *Gradius*-Revival: Mit sechs spielbaren Demos ist die Konami-DVD die am besten gefüllte PlayStation-Festival-Scheibe.



STREET FIGHTER EX3

SERIENNUMMER: SLPM 60105

■ Der erste 128-Bit-Auftritt der Capcom-Kampfkünstler: In dieser Demo sind die Veteranen Ryu und Ken sowie die *EX*-Newcomerinnen Hokuto und Nanase spielbar.



KOEI PLAYSTATION 2 LINEUP

SERIENNUMMER: SLPM 60106

■ Die DVD des Strategiemarktführers zeigt Render-Film und 3D-Schwertgemetzel zu *Kessen* und *Shin Sangoku Musou*. Nur der dritte Titel, das PS2-Update einer *Mahjong*-Simulation, ist spielbar.



GOLF PARADISE

SERIENNUMMER: SLPM 60107

■ Ein spielbarer Rasen der vorletzten Golf-Simulation der untergehenden Traditionsfirma T&E Soft. Electronic Arts bringt sie später als *Swing Away Golf* in den Westen.



RIDGE RACER V

SERIENNUMMER: SLPM 60109

■ Die einzige DVD, die nicht spielbar, sondern nur leicht interaktiv ist: Man darf während der Demofahrt zwischen Außenkameras und Cockpit-Perspektive hin- und herschalten.

KRITISCHE MASSE

DIE STORY DER



DIE PLAYSTATION 2 IST MIT ÜBER 157 MILLIONEN EXEMPLAREN DIE BIS HEUTE MEISTVERKAUFTE STATIONÄRE KONSOLE. WAS WAR IHR ERFOLGSREZEPT? WIR SPRECHEN MIT DEN ZAHLREICHEN DAVIDS (UND ANDEREN), DIE VOR ÜBER 20 JAHREN FÜR IHRE ENTWICKLUNG UND VERMARKTUNG VERANTWORTLICH WAREN.



DAVID REEVES

■ Früherer CEO von Sony Computer Entertainment Europe und Gründer von E Fundamentals.



DAVID AMOR

■ Gründer von Relentless Software, Berater – und Schöpfer des millionenfach verkauften *Buzz!*



DAVID DARLING

■ Gründer von Codemasters, bekannt für zahlreiche Rennspiele. Heute CEO von Kwalee.

Wie man es auch drehen und wenden mag: Die PlayStation 2 ist in der Konsolenwelt der größte Verkaufsschlager aller Zeiten – und das kündigte sich bereits am Erstverkaufstag an: Am 4. März 2000 gingen allein in Japan 980.000 Stück über die Theke. Keine andere Konsole kam auch nur annähernd an diese überwältigende Menge heran, von tragbaren Geräten abgesehen.

Die PS2 hatte zweifelsohne viel von ihrem Erfolg der ersten PlayStation zu verdanken, die den Konsolenmarkt ordentlich aufgemischt und die Dominanz von Nintendo und Sega gebrochen hatte. Dank ihr waren 3D-Spiele in Spielhallenqualität möglich geworden. Als Sony 1996 bereits 3,4 Millionen Exemplare der PS1 verkauft hatte und auf dem besten Weg zu 10 Millionen bis Weihnachten war, gab es nur einen sinnvollen Weg: eine zweite Ausgabe, die alles noch besser machen sollte.

Bei der Entwicklung der ersten PlayStation spielt Ken Kutaragi eine derart wichtige Rolle, dass er oft als „Vater der PlayStation“ betitelt wurde. Seine Expertise – unter anderem entwarf er einen neuen Soundchip für das SNES – verhalf ihm auch bei der Nachfolgerin zu einer Schlüsselposition. „Kutaragi begann 1996 mit der Entwicklung der PlayStation 2 und dachte dabei von Anfang an Unterhaltung“, erinnert sich David Reeves, der frühere Chef von Sony PlayStation in Europa.

Um die Entwicklung zu stemmen, wandte Sony sich auch an Drittfirmen wie LSI Logic Corp, die den Mikroprozessor der PlayStation fertigten und darüber hinaus Anteile an Argonaut hielten, die beim SuperFX-Chip von *Starfox* für Nintendo beteiligt gewesen waren. Die Entwicklung eines Rendering-Chips für die PS2 fiel zunächst dem Argonaut-Gründer Jez San zu. Dieser erzählt: „Sony gab uns die Spezifikationen, die sie für den Chip wollten: zwei Millionen Polygone pro Sekunde mit Texture Mapping. Wir bauten ihn genau nach den Angaben, erfuhren dann aber, dass daraus nichts werden würde, weil auch ein internes Team bei Sony an dem Thema dran war.“

Sonys interne Abteilung arbeitete an einem schnelleren Chip, der noch mehr Polygone pro Sekunde schaffen sollte. „Wenn man uns gesagt hätte, dass es fünf oder zehn Millionen Polygone pro Sekunde sein müssen, dann hätten wir das auch geschafft“, ärgert sich Jez.

Wie David Reeves erklärt, wurde die Entscheidung für die interne Entwicklung der CPU und des Graphic Synthesizers auch aus Kostengründen getroffen. Mark Cerny schlägt in dieselbe Kerbe: „Der Generationssprung von der PlayStation 1 zur PlayStation 2 war der größte, den ich je erlebt habe, davor und danach.“ Cerny war vom Produktverantwortlichen Shuhei Yoshida kontaktiert worden, um als Externer beim Grafikprozessor der PS2 mitzuhelfen. Er fährt fort: „Die erste PlayStation war mit ihrer selbst erstellten Grafikarchitektur sehr erfolgreich. Sie war nicht sehr schwer zu programmieren und konnte konkurrenzfähige 3D-Grafik berechnen.“

Mark arbeitete schließlich drei Monate lang in Tokio an der Grafik-Engine der PS2: „Ich trickste es so hin, dass ich in denselben Räumen arbeiten konnte wie die Programmierer der Demos, die bei der Ankündigung der PS2 gezeigt werden sollten.“ Zu diesem Zeitpunkt war er Chef der ▶



DAVID LAU-KEE

■ Gründer von Criterion Software (*RenderWare*). Sitzt im Aufsichtsrat diverser Firmen.



DAVID PERRY

■ Legendärer Entwickler und CEO von Shiny Entertainment. Heute Chef von GoVyrl.



ANDREW OLIVER

■ Gründer von Blitz Games Studios, bekannt für Lizenztitel auf der PS2. Heute Chef von Game Dragons.

»Der Generationssprung von der PlayStation 1 zur PlayStation 2 war der größte, den ich je erlebt habe, davor und danach.«

MARK CERNY



MARK CERNY

■ Beriet Sony beim Grafikchip der PS2 und half Naughty Dog und Insomniac bei ihren ersten PS2-Titeln.



RAY MAGUIRE

■ Früher bei Sony zuständig für UK, Skandinavien und Benelux. Gründer von Mindfitness Digital.



KEITA TAKAHASHI

■ Spieldesigner und Schöpfer des Kulthits *Katamari Damacy*.



JEZ SAN

■ Gründer von Argonaut Software, schuf einen Grafikchip der PS2. Heute Gründer von FunFair.



KEITH JUDGE

■ Entwickler diverser PS2-Titel wie *Burnout: Revenge*. Derzeit Chef bei LucknowGames.



PAUL HUGHES

■ Gründer von Warthog Games, einem großen Indie-Studio. Heute CTO von Evidential.



JASON KINGSLEY

■ Gründer von Rebellion Software, freier Entwickler während der PS2-Ära.



» Sony schreckte auch vor grenzwertigen Anzeigen für die PS2 nicht zurück.

▶ Universal Interactive Studios und nahm eine Drei-Personen-Firma namens Naughty Dog und ein Zwei-Mann-Start-up namens Insomniac unter Vertrag.

Aus dieser Zusammenarbeit resultierten *Spyro the Dragon* und *Crash Bandicoot*. „Bei *Crash Bandicoot* zählte jedes Polygon, doch der Grafikchip der PS2 war dutzendmal so schnell wie der der PlayStation“, fügt Mark hinzu. „Durch die GPU konnten wir weitläufige Welten erschaffen: *Jak and Daxter* und *Ratchet & Clank* wären auf der PlayStation schlicht noch nicht möglich gewesen.“

Während das Innenleben der neuen Konsole entwickelt wurde, ging auch die Arbeit am Design weiter. Kutaragi wollte, dass die Optik die Leistung des neuen Geräts ausdrücken sollte, und so musste der zunächst creme-weiße Look einem industrielleren weichen. Die Farbe Schwarz sollte für das All stehen. Das enthüllte Grafikdesigner Teiyu Goto in der ersten Ausgabe des offiziellen PlayStation-2-Magazins, und weiter: „Ich stellte mir vor, dass das Leben aus den Ozeanen kam. Deshalb sollten verschiedene Blautöne die Vorstellung von Leben und Geburt symbolisieren.“

Die PS2 erschien mit einem abwechslungsreichen Set an Launch-Titeln, darunter *Ridge Racer V, Armoured Core 2,* *Dead or Alive 2: Hardcore, Dynasty Warriors 2, FantaVision, Midnight Club, TimeSplitters, Silent Scope, Tekken Tag Tournament, SSX* und *X-Squad*. „Die PS2 konnte Texturen perspektivisch korrigieren und filtern, was die Grafikqualität erheblich steigerte“, erinnert sich Paul Hughes, damaliger Technikchef von Warthog Games. „Die hochgezüchteten Demos gaben mit ihrer Unmenge an Polygonen einen Vorgeschmack auf das, was auf der Plattform möglich war.“

Ein früher Titel, der technisch bereits sehr ausgereift war, war das schon erwähnte *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* vom Dezember 2001. „Dieses Spiel war so ausgefeilt, dass Sony bei anderen Entwicklern Diagramme zeigte, wie wunderbar parallel seine Zugriffe auf die Vektoreinheit und DMA-Nutzung war“, schwärmt Paul. Nicht von ungefähr feierten zahlreiche der heute großen Spielemarken auf der PlayStation 2 ihren Einstand – darunter *Kingdom Hearts, God of War* und *Devil May Cry.* Zu bereits etablierten Serien erschie-



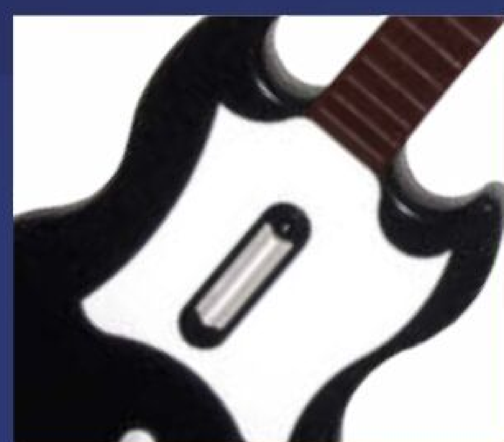
SPIELE FÜR DIE MASSEN

Die Peripheriegeräte, die der PS2 zum Erfolg verhalfen.



BUZZ!

Nach dem Debüt 2005 erschienen nicht weniger als 18 *Buzz*-Spiele, 13 davon auf der PS2. Sie nutzten mehrere spezielle USB-Controller, die an die Buzzer aus diversen Fernsehsendungen erinnerten, jeder mit einem großen roten Knopf und vier kleineren Buttons versehen.



GUITAR HERO

Durch diese Spielreihe wurde die Luftgitarre obsolet: Nun konnte jeder, ganz ohne musikalische Vorkenntnisse, zum Wohnzimmer-Rockstar werden. Vorausgesetzt, er drückte auf dem Controller in Form einer Gitarre die richtigen Knöpfe. Ein ausführliches Making-of findet ihr im **Retro Gamer** 1/2021.



EYETOY

Sony veröffentlichte diese witzige Webcam im Juli 2003. Bis Weihnachten gingen zwei Millionen Stück über die europäischen Händlertheken. Durch die Bewegungserkennung machte der Kinect-Vorläufer einen Controller überflüssig. Zahlreiche Spiele unterstützten EyeToy – sogar *Lemmings*.



SINGSTAR

Durch die beigepackten USB-Mikrofone wurde die PS2 zu einer Karaoke-Maschine, bei der ihr den Text auf dem Fernseher in der richtigen Tonhöhe mitsingen musstet. Danach konntet ihr euch alles nochmal anhören – ein Feature, das sicher zum langjährigen Erfolg beitrug.



TANZMATTEN

Dance Dance Revolution kam bereits 1998 auf die PlayStation und hatte auch auf den Nachfolger großen Einfluss, vor allem mit *Dance Dance Revolution DDRMAX 6thMix*. Weitere Titel, die die Plastikmatten unterstützten, waren *The Groove* oder *Pump It Up*.



FERNBEDIENUNG

Die PlayStation 2 war nicht nur eine Spielkonsole, sondern auch ein brauchbarer DVD-Player, der dem Medium zum Durchbruch verhalf und die VHS-Kassette endgültig in Rente schickte. Die Fernbedienung kam zwar spät, lieferte aber eine weitere Ausrede für eine PS2 im Wohnzimmer.

»Durch die GPU konnten wir weitläufige Welten machen: *Jak and Daxter* und *Ratchet & Clank* wären auf der PlayStation schlicht nicht möglich gewesen.« MARK CERNY

nen würdige Fortsetzungen, von einem Trio aus *Tomb Raider*-Titeln bis hin zu Highlights wie *Gran Turismo 4*, *Silent Hill 2* und *Final Fantasy X*.

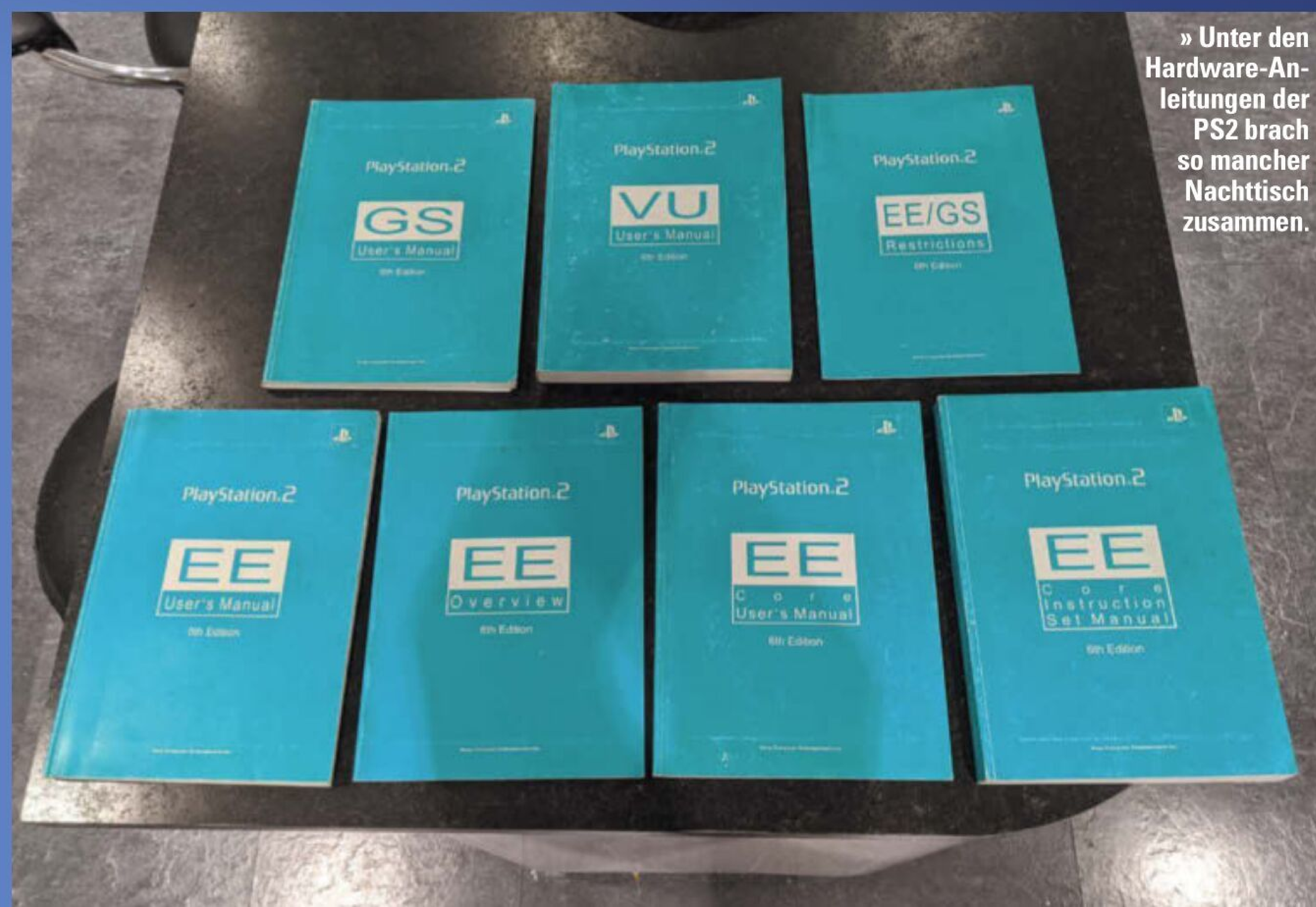
Metal Gear Solid-Schöpfer Hideo Kojima lieferte mit *Sons of Liberty* einen PS2-Exklusivtitel, der viel Wert auf eine detaillierte Spielumgebung legte. „Als *Metal Gear Solid 2* herauskam, klappten bei uns im Büro die Kinnladen hinunter“, gesteht David Perry, damals Chef von Shiny Entertainment (siehe auch unser Making-of zu *Enter the Matrix* in dieser Ausgabe). „Ich glaube tatsächlich, dass uns *MGS 2* dazu genötigt hat, die PlayStation 2 noch ernster zu nehmen. In der Folge schrieb unser Team ein paar Tech-Demos in Assembler, die sogar Mark Cerny beeindruckten.“

Aus Perrys Sicht löste die PS2 eine Vielzahl von Problemen des Vorgängermodells: „Sony wusste genau, wie sie Probleme der PlayStation adressieren mussten, außerdem war der Controller viel besser“, fährt er fort. „Sonys Leute spielten die Spiele wirklich, sodass sie wussten, was sie taten.“ Dennoch war die PS2 ein geschlosseneres System als ihre Vorgängerin, bei der es noch mit *Net Yaroze* ein Entwicklungskit für Hobbyprogrammierer gegeben hatte. Stattdessen gab es ein Linux, das aus der Konsole einen Computer machte und Unterstützung für Tastatur, Maus, Netzwerkkarte und eine 40-GB-Festplatte bot. Das Fehlen eines originären Dev Kits für die PS2 trieb allerdings viele Indie-Entwickler zur Xbox.

Allerdings gehören zu großartiger Software nicht nur eine gute Entwicklungsumgebung, sondern auch ein guter Entwickler. „Um solche Dinge wie in den Sony-Demos zu programmieren, musste man ein echtes Ass sein – und das war kein leichtes Unterfangen“, betont Paul. „Dazu musste man ein ganz besonderer Typ Mensch sein, und die gab es nicht besonders oft.“

Einer mit gutem Gefühl für die Technik und dem nötigen Biss war Keith Judge, der als ausgebildeter Softwareentwickler 2001 erstmals bei den Rage Studios in Leeds für die PS2 programmierte. „Die PlayStation 2 war die erste Konsole, für die ich je entwickelte“, sagt er. „Ich weiß noch, dass es einen Großteil der Dokumentation noch nicht auf Englisch gab oder sie falsch übersetzt worden war, also verließen wir uns für die nötigen Infos auf Internetforen.“

Laut Andrew Oliver, dem Mitbegründer von Blitz Games, benötigten die PS2-Spiele einige Jahre, um zur Perfektion zu gelangen, weil die Entwickler-Tools hinter der Hardware herhinkten. Daher mussten viele neue Techniken und Fertigkeiten erst mühsam erarbeitet werden, bevor man die Fähigkeiten der Konsole voll ausnutzen konnte. „Der Grafikchip war dem der ersten PlayStation, der nur 8-Bit-Texturen beherrschte, weit überlegen“, stellt Andrew fest. „Bei der ersten PlayStation wurde wirklich jedes Polygon auch gezeichnet, vollständig, in der richtigen Reihenfolge. Man musste also sehr mit der Rangordnung und den Prioritä- ▶



» Unter den Hardware-Anleitungen der PS2 brach so mancher Nachttisch zusammen.

NETZ-PROBLEME

Sonys langer Weg ins Internet.

Das Thema Online-Gaming kam auf der PlayStation 2 zunächst nicht richtig ins Rollen, sehr zum Frust der Spieler. Am Willen lag es nicht – schließlich verkündete der damalige Chef von Sony Computer Entertainment America (SCEA) auf drei E3s in Folge die Online-Pläne der Konsole. Doch als der Netzwerkadapter Ende 2002 erschien, verlief die Markteinführung im Gegensatz zu Xbox Live holprig.



» Der Adapter passte in die aufrechte PlayStation 2.

Dass anfangs zu wenig Hardware vorhanden war, um die Nachfrage zu befriedigen, wirkte sich negativ auf die Verkaufszahlen mit Spannung erwarteter Titel wie *Final Fantasy XI* aus. Außerdem hatte sich Sony keinen einheitlichen Namen für ihren Online-Dienst ausgedacht, und viele Publisher ließen ihre Spieleserver von Dritten betreiben, sodass die Spieler für jeden Titel eine eigene Anmeldung brauchten. Sony hatte die Verantwortung für deren Betrieb an die Publisher selbst übertragen.

Außerdem fühlten die Spieler in Europa sich ausgegrenzt, da sie mitansehen mussten, wie Japan und die USA vor ihnen ins Netz gingen. Darüber hinaus wurde das Online-Spiel immer wieder von Verbindungsabbrüchen geplagt, obwohl man auf den Konsolen eigentlich eine zuverlässige und fehlerfreie Spielerfahrung gewohnt war. Bei einem wichtigen Titel – *Resident Evil Outbreak* – musste für Europa die Online-Fähigkeit sogar herausgenommen werden.

Sony lernte erst mit der PS3 aus diesen Fehlern und brachte mit dem PlayStation Network im Jahr 2006 das lang ersehnte, einheitliche System. Die PS2-Spiele mit Online-Funktionen hatten wichtige Vorarbeit geleistet. So war *Final Fantasy XI* das erste Spiel mit Crossplatform zwischen Konsole und PC. Die letzten Server des Online-RPGs mögen 2016 abgeschaltet worden sein – doch das Erbe lebt weiter.

» Die Anschlüsse auf der Rückseite des Netzwerkadapters.



HARDCORE-HIMMEL

Die einzigartigen PS2-Exklusivtitel für Sonys Ausnahmekonsole.



GOD HAND

Das Jahr 2006 lief hervorragend für die Clover Studios. Zuerst veröffentlichte man das grandiose Action-Adventure *Okami*, danach verblütte man die Spieler mit *God Hand*, einer Hommage an längst vergangene Prüglerzeiten.



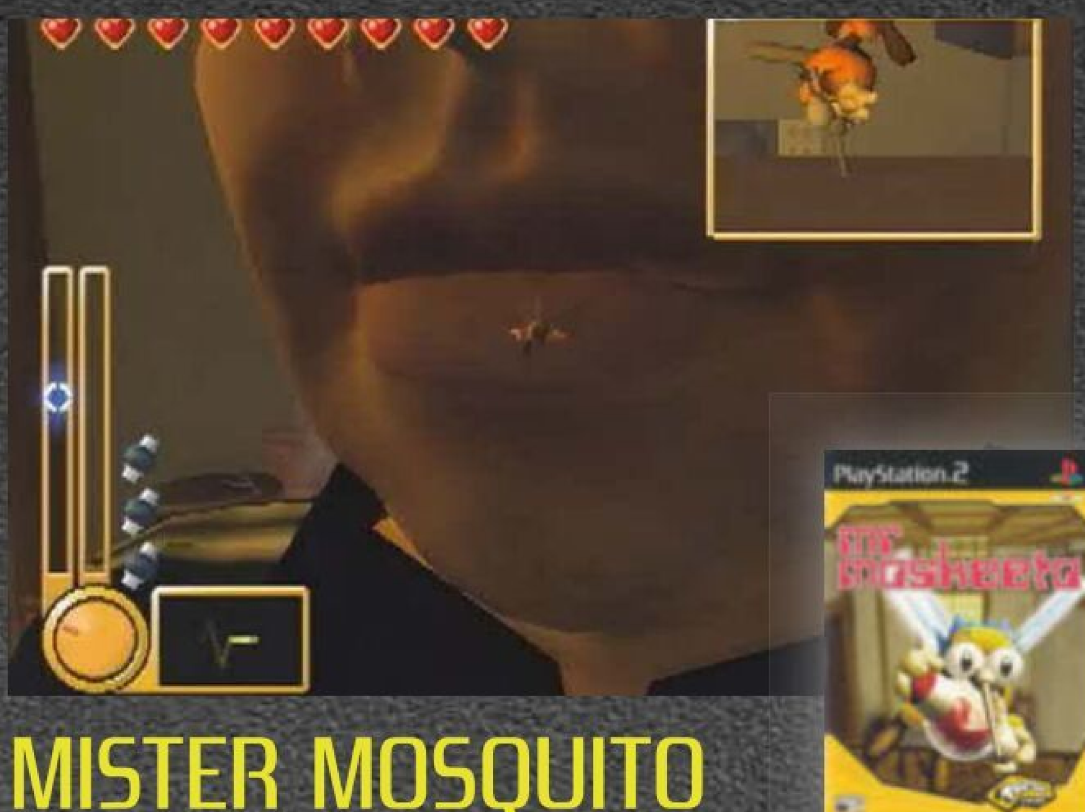
GRAN TURISMO 4

Gran Turismo 4 raste in so manches Spielerherz und wurde zum drittmeistverkauften Titel auf der PS2 (*Gran Turismo 3: A-Spec* war auf Platz 2). Angesichts von 700 nachgebildeten Autos und 50 Strecken, darunter die Nordschleife, konnte man die rudimentäre KI und das fehlende Schadensmodell verschmerzen.



GRADIUS V

Dieses Ballerspiel fühlte sich schon bei seinem Erscheinen 2004 wohlig veraltet an, was sicherlich an den Wurzeln der Reihe von Konami lag, die bis 1985 zurückreichen. Ihr konntet mit zwei Spielern gleichzeitig antreten – geteilter Nervenzusammenbruch ist halber Nervenzusammenbruch!



MISTER MOSQUITO

Normalerweise sind Mücken kein Anlass zu großer Freude – vor allem, wenn man sich auf der Empfängerseite des Stiches befindet. Als Insekt arglose Menschen ins Visier zu nehmen macht da schon mehr Laune – und genau das konntet ihr bei diesem verrückten Blutsammelspiel tun.

> »Sony sah es als Chance an, sich mit den Entwicklern zu verbünden, statt sie mit Protektionismus zu nerven. Das war der Beginn der aktiven, entwicklerfreundlichen Rolle, die die Plattforminhaber heute spielen.«
>
> DAVID DARLING



WE LOVE KATAMARI

Keita Takahashis Fortsetzung von *Katamari Damacy* war ebenso durchgeknallt wie der erste Teil. Das Spielprinzip: Ihr rollt einen klebrigen Ball durch die Gegend, an dem alles hängenbleibt, was nicht rechtzeitig auf den Bäumen ist. Auch Bäume ...



ten aufpassen. Darum musste man die Spielwelt in eine Vielzahl kleinerer Polygone aufspalten, zumal sich große Texturen schlecht verzerren ließen. Die PS2 hat all dies behoben."

Doch gerade in diesem Punkt frustrierte die PS2 auch geschickte Programmierer: Da hatten sie sich für die PS1 damit angefreundet, dass quasi alle Spiele in 3D sein mussten, hatten sich in komplexe Tools wie *3D Studio Max* eingearbeitet. Nun mussten sie ein weiteres Mal umdenken, erinnert sich Paul: „Wir hatten gerade 3D verinnerlicht, da kam die PS2 mit ihrer viel detaillierteren 3D-Grafik. Plötzlich war *Maya* das Tool der Stunde, doch es war sehr teuer und die Entwicklerteams waren oft von der Komplexität der 3D-Modelle schockiert, die die Grafiker in die Spiel-Engine importieren wollten. Die wahre Kunst bestand im effizienten Umgang mit dem Texturspeicher, sonst konnte man keine hohe Bildrate und Vielfalt bei den Texturen haben. Kannte man sich gut aus, konnte man das Herz der PS2 schneller schlagen lassen."

Was die PS2 vor allem auszeichnete, war ihre enorme Füllrate. „Man konnte es sich leisten, seine Grafik in verschiedenen Durchgängen zu rendern, um multiplikative Light-Maps, Bloom-Effekte oder Glanzschleier hinzuzufügen", fährt Paul fort, dessen Firma unter anderem für *Harry Potter und der Stein der Weisen*, *Rally Championship* und *Battlestar Galactica* verantwortlich zeichnet.

Dies bedeutete, dass die Publisher einerseits mehr Geld für die Entwicklung in die Hand nehmen mussten, der mögliche Gewinn andererseits ebenfalls lukrativer war – denn die PS2 fand viele, viele Käufer.

David Darling, Mitbegründer von Codemasters, führt diesen Punkt weiter aus: „Bei der PS2 mussten die Programmierer sich noch so richtig die Hände schmutzig machen. Die Experten auf diesem Gebiet der Hardware-nahen Programmierung konnten ordentlich Geld scheffeln, indem sie Code nur für den Grafikchip schrieben."



» [PlayStation 2] Mit vielen Details (etwa Prostituierten auf den Straßen) legte *GTA Vice City* 2002 die Latte für Open-World-Spiele höher.



» [PlayStation 2] *God of War* erschien 2007, als es bereits die PS3 gab. Er ist noch heute einer der besten Titel der Konsole.

Sony bekam diese Schwierigkeiten auf der Programmierseite mit und wollte gegensteuern. Die Firma hielt Entwicklerkonferenzen mit Hunderten Teilnehmern ab und entsandte Kundenbetreuer und Techniker in die Studios. „Das war anders als bei Nintendo, wo du entweder in ihrem Dream Team warst oder ein Außenseiter, dem die Entwicklung schwer gemacht wurde", sagt Andrew. „Sega war so ein Mittelding – sie wollten genauso gefällig sein wie PlayStation, hatten aber nie das Geld dazu, außerdem schnappte sich Sony die besten Leute vom Markt."

David Darling stimmt dem zu: „Sony macht einem Mut, motivierte und half tatkräftig. Das spielte eine große Rolle dabei, dass Programmierer für die PS2 arbeiten wollten. Sony sah es als Chance an, sich mit den Entwicklern zu verbünden, statt sie mit Protektionismus zu nerven. Das war der Beginn der aktiven, entwicklerfreundlichen Rolle, die die Plattforminhaber heute spielen."

Darüber hinaus machte die Arbeit mit der PlayStation 2 Freude, wie Keith beteuert. „Wir fanden immer neue Wege, die Dinge schneller zu machen, besser aussehen zu lassen und miteinander zu teilen. Es war klar, dass man sich beim Entwurf der Konsole viele Gedanken gemacht hatte, sodass wir mit der richtigen Software das Maximum herauszuholen konnten."

Dennoch suchten die Entwickler nach Wegen, sich das Spielemachen zu erleichtern und verließen sich immer stärker auf Engines von Drittherstellern, besonders *RenderWare*. Vor der PlayStation 2 schrieben die meisten Entwickler ihre eigenen Engines. Doch obwohl sie Hardware-nahe Tools aus den SDKs und Beispielcode verwenden konnten, etwa um Texturen und Beleuchtung zu implementieren, war das noch keine vollwertige Spiel-Engine.

„Mit *RenderWare* landete Criterion Software ihren größten Coup", erläutert Paul. Diese 3D-API und Render-Engine wurde von Rockstar Games für *Grand Theft Auto III* genutzt, ebenso für *Bully*, *Grand Theft Auto: Vice City* und *Grand Theft Auto: San Andreas*. „Die Nutzung von *RenderWare* für *Grand Theft Auto* machte die Engine salonfähig", argumentiert Paul. „Wenn sie für *GTA* gut genug war, dann war sie das auch für uns!"

Grand Theft Auto III erschien im Oktober 2001 für die PS2, deutlich vor der PC-Fassung im folgenden Mai und der Xbox-Version im November 2003. Der Titel erreichte sofort Kultstatus, weil er die GTA-Reihe in die dritte Dimension verfrachtete und mit seiner damals geradezu lebensechten Open World die Messlatte für alle folgenden PS2-Titel anhob.

„Von unserem *RenderWare* war die dritte Version aktuell, als die PS2 erschien", blickt David Lau-Kee zurück. Der Mitgründer und CEO von Criterion fährt fort: „Doch erst die PS2 war für uns der Durchbruch. Wir stellten den Entwicklern immer dieselbe Frage: ‚Wollt ihr Spiele machen oder Spiel-Engines?' Denn eine Engine zu entwickeln und instand zu halten ist eine Mammutaufgabe. Zum ersten Mal boten wir den Entwick-





» [PlayStation 2] Während *FIFA 2002* (oben) mehr Wert auf Lizenzen legte, sicherte sich *Pro Evolution Soccer* (links) die Gunst der Fans mit der realistischeren Fußball-Simulation.



» [PlayStation 2] Sechs Jahre nach Veröffentlichung der PS2 kam das vielgelobte *Shadow of the Colossus*.

lern eine Wahl – sie konnten sich auf das Gameplay konzentrieren statt auf die technischen Feinheiten einer Engine."

Außer bei *GTA* glänzte *RenderWare* etwa auch bei *Rayman* von Ubisoft und *Pro Evolution Soccer* von Konami. „Dies waren großartige Spiele und Referenztitel in ihren jeweiligen Genres", fährt David stolz fort. „Ich erinnere mich an ein Jahr, als *Pro Evo* von vielen als besser als *FIFA* angesehen wurde. Ich war stolz darauf, dass wir unser Scherflein dazu beigetragen hatten."

Wäre die PS2 also ohne *RenderWare* nicht so erfolgreich gewesen? „Das glaube ich nicht", meint David Lau-Kee. „Aber wir hatten unseren Anteil daran, dass eine viel größere Entwicklergemeinde früher mitmischen konnte. Es war im Prinzip genau andersherum: Ohne die PS2 wäre *RenderWare* nicht so erfolgreich gewesen."

Natürlich hing der Erfolg der PS2 nicht nur vom technologischen Vorsprung ab, sondern vor allem von ihren hohen Absatzzahlen, die sie attraktiver für die Entwickler machten – und durch deren Spiele verkauften sich dann noch mehr Spiele. Sie war also für viele Entwickler in erster Linie eine Plattform, die Planungssicherheit bot. Jason Kingsley, Mitbegründer von Rebellion Software (*Judge Dredd: Dredd vs. Death*, *Sniper Elite*, *Rogue Trooper*), etwa sagt: „Wir machten für PS2 vor allem Auftragsarbeiten, und da wurden wir normalerweise nicht mit den technisch aufwendigsten Titeln beauftragt."

Auch Blitz Games schätzte laut Andrew Oliver die große Kundenbasis: „Wir machten 19 Spiele auf der PS2, darunter *Pac-Man World 3*, *American Idol* oder *Zapper: One Wicked Cricket*. Sie alle hatten gute und schlechte Seiten, sowohl technisch als auch künstlerisch, finanziell und kommerziell. „Aber die meisten Titel brachten größere, sehr detaillierte 3D-Spielwelten mit und Charaktere, sie sich geschmeidig bewegen und oft sogar sprechen konnten."

Ebenso wurden Anstrengungen unternommen, den Zugang zu Spielen und deren Bedienung zu erleichtern. Sony brachte den neuen DualShock 2 heraus, der für manche Entwickler verlockend war. „Ich mochte die technischen Begrenzungen irgendwie, die die PS2 im Vergleich zu späteren Konsolen hatte. Ich hatte sie wegen der beiden Analogsticks als Plattform für meine frühen Werke ausgewählt, und daraus entwickelte ich dann schließlich *Katamari Damacy*", erzählt uns Keita Takahashi. Diesen Kultklassiker führt Mark Cerny als Beispiel für abseitigere PS2-Titel an, die erst durch die hohe Verbreitung der Konsole eine Chance bekamen.



» [PlayStation 2] Auch künstlerisch wertvolle Titel wie *Ico* erschienen für PS2.

Durch den USB-Anschluss der Konsole eröffneten sich zudem Möglichkeiten für zahlreiche Peripheriegeräte. Alternative, massentaugliche und familienfreundliche Eingabegeräte wie die EyeToy-Kamera, das Mikrofon von *SingStar* oder die großen roten Knöpfe von *Buzz!* wurden zuhauf hergestellt. „Die Buzzer brachten Massentauglichkeit", sagt David Amor, damaliger Creative Director bei Relentless Software. „Mein Geschäftspartner Andrew Eades schlug die Buzzer als Eingabegerät vor. Die Presse meinte, dass sie nichts konnten, was

DIE ERSTE IHRER ART

Aus diesen großen Titeln wurden große Spieleserien.



GOD OF WAR

Der erste Teil der Reihe erschien 2005 und verließ sich als typisches Hack-and-slash-Vergnügen auf ausgiebiges Button-Gehämmer. Dennoch wurde es dank seiner schnellen Combos, der flüssigen Animationen und seiner Schnelligkeit sofort zu einem Klassiker.



KINGDOM HEARTS

Square veröffentlichte *Kingdom Hearts* 2002 und brachte damit zwei Welten zusammen, die wie die Faust aufs Auge passten: *Final Fantasy* und Disney. Doch wider Erwarten funktionierte der Mix; das Action-Rollenspiel kam bei den Fans gut an.



MONSTER HUNTER

Als Singleplayer-Titel fehlten *Monster Hunter* einige Features und Kreaturen, erst online konnte es seine ganze Stärke ausspielen. Das Spiel war zwar alles andere als perfekt, machte aber so viel Spaß, dass er die Grundlage für eine langlebige Serie legte (kürzlich erschienen: *Monster Hunter Rise* für Switch).



DEVIL MAY CRY

Devil May Cry erwuchs aus der Entwicklung dessen, was *Resident Evil 4* für die PS2 hätte werden sollen. Als klar wurde, dass das neue Capcom-Spiel kein Resi-Titel werden würde, konnten sich die Entwickler mit überdrehter Action und Dämonenmassen austoben.

> »Der Preis der Hardware fiel immer weiter, da große Kostentreiber aus der PlayStation 2 herausgenommen wurden und das Gerät immer kleiner wurde.«
>
> DAVID REEVES

man nicht auch mit einem normalen Controller tun konnte – doch das war überhaupt nicht der Punkt!"

Als die PS2 erst einmal etabliert war, gab es kein Zurück. Die Konsole erschien in 129 Ländern rund um die Welt. Außerdem machte sie sich einen Namen durch ihre „radikalen" Anzeigenkampagnen, bei denen unter anderem ein tätowiertes Baby zu sehen war, ein Mann, der mit einer Hand in der Hose an Unterwäsche schnüffelte, oder eine bizarre Orgie. Diese Anzeigenmotive wurde zwar kontrovers diskutiert, brachten aber allemal Aufmerksamkeit. Es wurde sogar kolportiert, Iraks Diktator Saddam Hussein hätte 4.000 PS2-Konsolen aufgekauft, um eine Art militärischen Supercomputer daraus bauen zu lassen.

Sony machte sich sogar in einem Bereich der Videospiel-Branche Freunde, mit dem niemand gerechnet hätte: den Spielhallen. Namco adaptierte Sonys Technologie für das *System 246*, das die Grundlage von *Tekken 4* und *Time Crisis 3* war. Auch Konamis *Python*-Hardware basierte auf der PS2. Doch Sony verbesserte auch das Kernprodukt immer weiter und behob im Lauf der Revisionen etwa Probleme mit der Hitzeentwicklung.

„Der Preis der Hardware fiel immer weiter, da wir große Kostentreiber aus der PlayStation 2 entfernen konnten und das Gerät immer kleiner wurde", erläutert David Reeves hinsichtlich der 2004 erschienen Slim-Fassung. „Außerdem eliminierten wir Schritt für Schritt die Raubkopien. PlayStation wurde zu einer anerkannten Marke und sponserte sogar die UEFA Champions League. Wir waren immer mit einem großen Stand auf der E3, der Gamescom und der Tokyo Game Show vertreten."

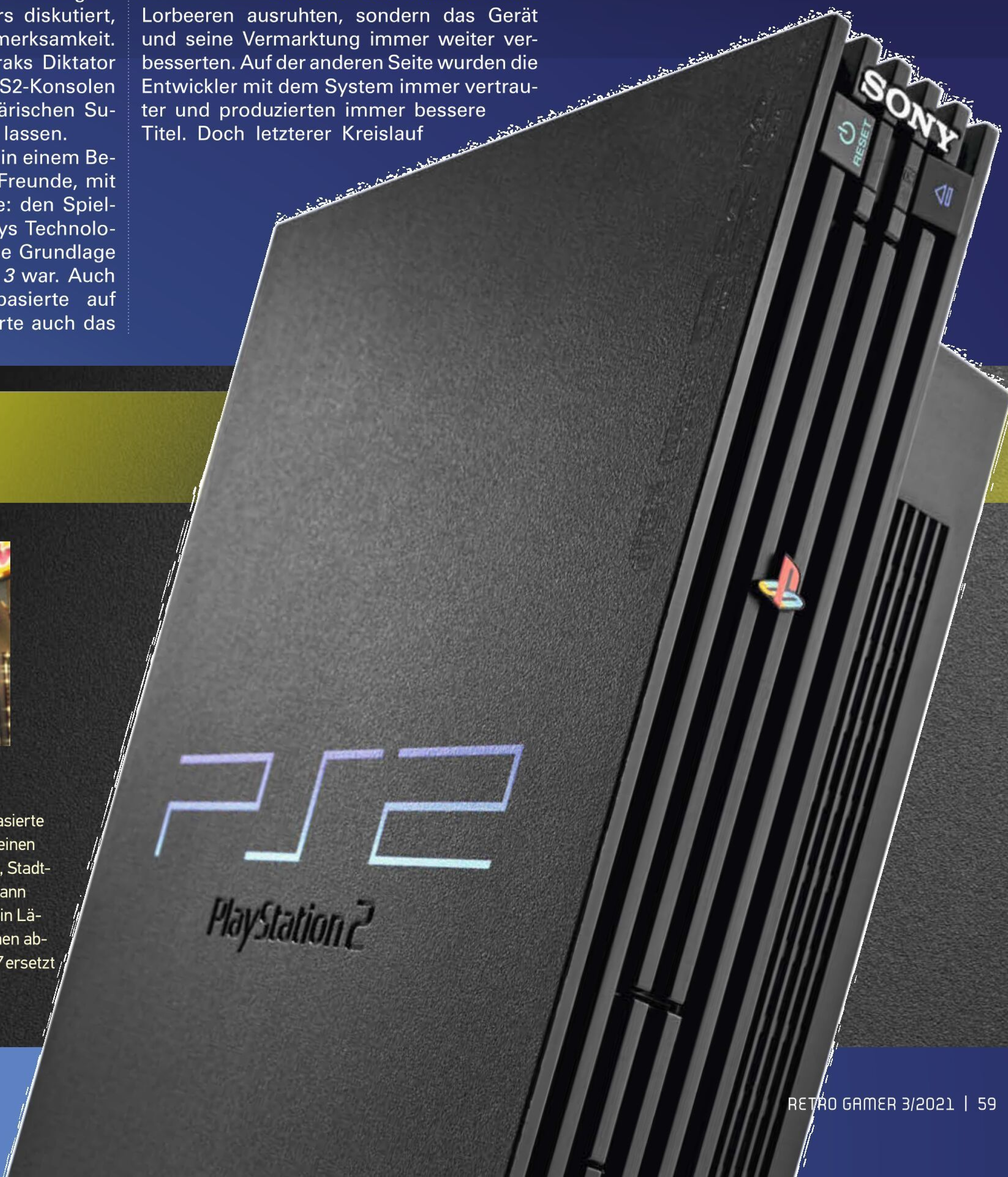
Und das ist wohl auch das Geheimnis des Erfolgs der PS2: eine Konsole, deren Macher sich nie auf ihren Lorbeeren ausruhten, sondern das Gerät und seine Vermarktung immer weiter verbesserten. Auf der anderen Seite wurden die Entwickler mit dem System immer vertrauter und produzierten immer bessere Titel. Doch letzterer Kreislauf trifft auch auf jede andere Konsole, jeden Homecomputer und jede Grafikkarte ebenfalls zu, sofern es sich nicht um einen Ladenhüter handelt.

Keith Judge aber sieht das dennoch etwas anders: „Ich denke, dass bei der PS2 die Kluft zwischen den Launch-Titeln und den späten größer war als bei anderen Konsolen. Der Prozess, ihre Technik-Nuancen zu verstehen und zu nutzen, dauerte wirklich mehrere Jahre." Nebenbei hielt sie auch eine neue Konkurrentin, die erste Xbox, erfolgreich auf Distanz. Mark Cerny resümiert: „Im Rückblick war die PS2 die perfekte Konsole. Sie war nicht zu schwer zu programmieren und bot eine gute Rendite für die investierte Entwicklungszeit. Es sind diese Punkte, die sie zur erfolgreichsten Konsole aller Zeiten machten." *



YAKUZA

■ Dieses Open-World-Spiel von Sega basierte auf japanischen Mafia-Dramen und bot einen ungewöhnlichen Mix aus Storylastigkeit, Stadterkundung und Prügel-Kämpfen. Man kann darin mit NPCs sprechen, Gegenstände in Läden kaufen oder in düsteren Kaschemmen abhängen. Das 2020 erschienene *Yakuza 7* ersetzt die Actionkämpfe durch JRPG-Taktik.



UNTER DER HAUBE

DIE TECHNIK DER POWER-KONSOLE.

2

8

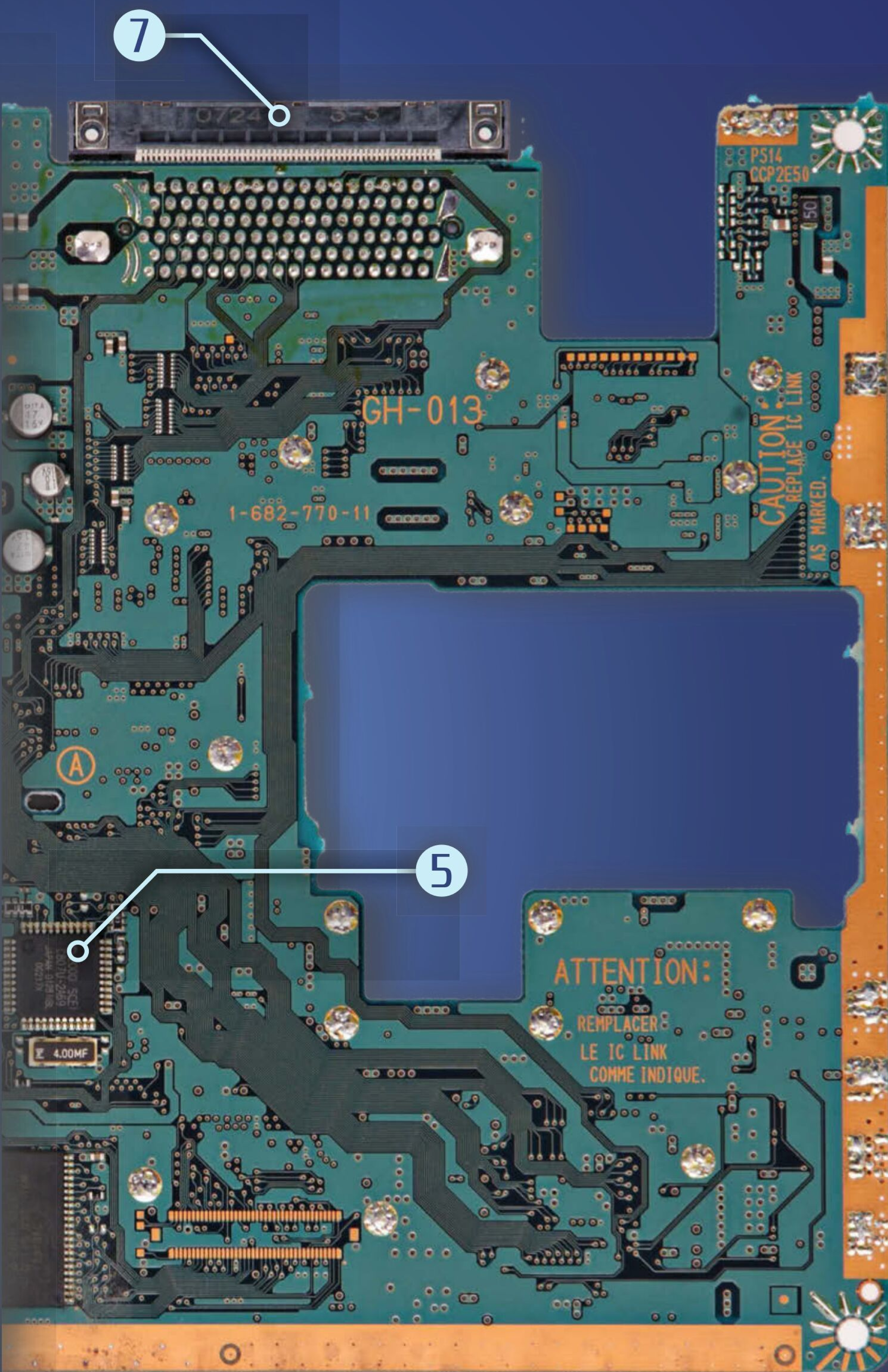
3

1

4

6





1

EMOTION ENGINE

■ Der von Sony entwickelte Chip läuft mit 294,912 MHz und enthält unter anderem zwei Vektorprozessoren und einen MPEG-2-Decoder. Auf dem Papier leistet er 6,2 Gigaflops.

2

GRAPHICS SYNTHESIZER

■ Der Grafikchip der PS2 läuft mit 147,46 MHz, hat 4 MB DDRAM und beherrscht diverse Effekte von Transparenz und Perspektivenkorrektur bis hin zu Mip-Mapping.

3

HAUPT-SPEICHER

■ Sonys beliebte Konsole ist mit 32 MB Onboard-Speicher ausgestattet (zum Vergleich: die Dreamcast hatte die Hälfte). Die Speicherbandbreite beträgt 3,2 Gigabyte pro Sekunde.

4

INPUT-OUTPUT-PROZESSOR

■ In der ersten Version der PS2 war dies ein MIPS R3000, der zur Emulation von PS1-Spielen auf 33,8 MHz heruntergetaktet wurde. Später wurde er durch Software-Emulation ersetzt.

5

SOUND-CHIP

■ Der Soundchip besteht aus zwei kombinierten PlayStation-Soundchips mit erweitertem Speicher. Er beherrscht 48 Kanäle mit 48 KHz und Dolby-Digital 5.1 beziehungsweise DTS.

6

VORDERE PORTS

■ Neben zwei USB-Anschlüssen, die oft für Erweiterungsgeräte genutzt wurden, hat die PS2 vorne einen Slot für Speicherkarten und einen i.LINK-Port – Sonys Name für FireWire.

7

ERWEITERUNGS-SCHACHT

■ Dieser Schacht erlaubt es, eine Netzwerkkarte und eine 3,5-Zoll-Festplatte anzuschließen. Als bekannteste Titel unterstützten dies *Final Fantasy XI* und *Ace Combat 4* in den USA und Japan.

8

KÜHLUNG

■ Durch all diese Bauteile konnte die PS2 sehr heiß werden, also nutzte man einen 50-mm-Lüfter zur Kühlung. Wer die Schlitze blockierte, hatte nicht lange Freude an seiner Konsole …

KLASSIKER-CHECK

LEGEND OF MANA

In jeder größeren Familie gibt es diesen einen Sonderling. Den Exzentriker. Den komischen Kauz. Ob es die Hippie-Tante aus der Ostsee-Kommune ist, der schillernde Onkel mit einem Faible für tropischbunte Hemden, die Goth-Schwester oder der Dauer-Punk. Selbst in Spieleserien gibt es gelegentlich den einen Ausreißer, der auf Konventionen pfeift und frischen Wind in die langweilige bourgeoise Welt bringt.

Legend of Mana ist so ein, wie die Amerikaner es liebevoll nennen, Oddball. Die Fangemeinde der langjährigen, im Original *Seiken Densetsu* genannten *Mana*-Serie ist angesichts des Aus-der-Reihe-Tanzers *Legend of Mana* tief gespalten. Während die Traditionalisten die Abkehr von einer durchgängigen Story vermissen, vergöttern die *Legend of Mana*-Fans das mutige Konzept, die ungeheure Spieltiefe und den hohen Wiederspielwert.

Wobei die Reihe, die 1991 mit dem Game-Boy-Spiel *Final Fantasy Adventure* (auch als *Mystic Quest* bekannt) debütierte, schon immer einen Hang zum Außergewöhnlichen hatte. Neben dem actionlastigen statt rundenbasierten Kampfsystem beschritten die Macher bei der Story oftmals neue Wege und verpassten den Spielen multiple Geschichten und Handlungsstränge statt einer klassischen monothematischen Progression.

Legend of Mana treibt diese Abkehr vom herkömmlichen Narrativ noch weiter – so wird der gesamte Plot wie ein Baukasten in kleine Nebenquest-Happen unterteilt, die der Spieler selbst entdecken und im wahrsten Sinne des Wortes finden und bauen muss. Die über 60 Quests werden von einer spärlichen Gesamtgeschichte zusammengehalten – der lokale Mana-Baum des Kontinents Fa'Diel muss wieder zum Leben erweckt werden. Zusätzlich gibt es noch drei Sub-Plots.

Zu Beginn wählt der Spieler zwischen einem weiblichen und männlichen Protagonisten. Dann sucht er sich seine Bewaffnung (Klasse) aus, wie Zweihandschwert, Nunchakus, Klauen, Stab oder Bogen, und platziert auf einer leeren Karte des Kontinents seine Heimat-Hütte. Durch Absolvieren von Quests bekommt der Spieler rund zwei Dutzend sogenannter Artefakte, mit denen er neue Landschaften oder Orte um seine Hütte herum „legt".

Schon hier drohen die ersten Fehler. Denn sowohl die Auswahl der Siedlung als auch die Lokation der später zu setzenden Artefakte haben einen entscheidenden Einfluss auf das Spiel. Nur das richtige Layout schaltet wirklich alle Quests frei, erlaubt dem Spieler den Zugriff auf alle Monster, Events, Crafting-Optionen und Items.

Aber egal wie ihr baut: Beenden könnt ihr *Legend of Mana* allemal. Ob ihr dabei alle drei Sub-Storys seht und absolviert, alle 60 Nebenquests oder eben nur 30 erledigt, ob ihr alle Monster, die euch begleiten können, findet, oder mit jedem NPC redet, ist allerdings nicht gesagt. Deshalb ist jedes neu begonnene Spiel immer ein wenig anders. Und genau das macht den Reiz aus: Ich kehre gerne zu Fa'Diel zurück, um ein paar neuen Sachen und Artefakt-Platzierungen auszuprobieren! *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Missionsbaukasten

Legend of Mana ist praktisch ein „Play as you go"-Spiel. Statt einer stringenten Story baut der Spieler mit sogenannten Artefakten neue Gebiete und kann diese dann besuchen, um neue Abenteuer zu erleben. Allerdings sind dadurch nicht immer alle Quests oder Boni im Spiel verfügbar: Die Reihenfolge und die Position der neuen Gebiete sind von entscheidender Bedeutung. Es gibt ideale Wege, um alles zu sehen!

ROLLENSPIEL



Komplex

Auch wenn das Kampfsystem sehr actionlastig ist und auf den ersten Blick simpel wirkt, verbirgt sich ein sehr, sehr komplexes Spielsystem unter der quietschbunten Oberfläche. Die Mechanik ist eben nur auf den ersten Blick einfach. Neben den „klassischen" Rollenspielelementen wie Erfahrungspunkten und Hitpoints gibt es ein komplexes Skill- und Magiesystem und später ungeheuer umfangreiche Crafting- und Monsterzucht-Optionen.

NIEDLICH



Mini-Boss

Lasst euch nicht täuschen: Obwohl die Gegner, Mini-Bosse (wie dieses Geschwisterpaar) und Endgegner äußerst niedlich daherkommen, sind die Kämpfe oft bockschwer und benötigen das richtige Feingefühl. Nur mit der richtigen Taktik, dem geschickten Einsatz von Skills und eventuell einer Grinding-Runde, um vielleicht doch erst die Hitpoints nach oben zu schrauben, wird man den Bossen den Garaus machen.

MY LITTLE CACTUS



Der Notar

Im eigenen Haus kann der Spieler nicht nur speichern, sondern auch seine aktuellen Quests notieren. Allerdings nicht selbst. Im Zimmer befindet sich ein schüchterner Kaktus – wenn ihr mit ihm sprecht, notiert er die aktuellen Abenteuer. Aber erst, wenn ihr aus dem Zimmer verschwunden seid. Danach könnt ihr seine Notizen in dem Blatt-Tagebuch lesen. Andere Informationen werden fein säuberlich in Enzyklopädien abgelegt.

BESTER MOMENT



Die erste Quest

Einer der besten Momente ist es, wenn ihr endlich die erste Quest bekommen habt und das Spiel an Fahrt aufnimmt. Allerdings sind wir durch moderne Spiele sehr komfortverwöhnt. In *Legend of Mana* gibt es keine blinkenden Symbole oder bunte Markierungen, die auf der Karte die nächste Quest oder das aktuelle Ziel anzeigen. Hier heißt es noch: Mit NPCs reden und herumlaufen und selbst suchen!

SCHMIEDEKUNST



Crafting

Das Herstellen von neuen Waffen und das Verbessern bestehender Ausrüstung ist später, wie die richtige Monsteraufzucht auch, ein komplexer und sehr umfangreicher Bestandteil des Spiels. Mit den richtigen Zutaten lassen sich besonders feine Items herstellen. Gerade hier glänzt *Legend of Mana* mit einer beeindruckenden Vielzahl an Individualisierungen und Optionen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION, PLAYSTATION 3, PSP, PS VITA
- » **PUBLISHER:** SQUARE CO., LTD.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1997
- » **GENRE:** ACTION RPG

Was die Presse sagte …



Video Games, 8/2000: 80 %

„Bei so phantasievollen und verspielten Arealen verzichten wir gerne mal auf die ‚ach-so-geheiligte Polygon-Power'. Wer also das Wagnis eingeht, einmal ein ungewöhnliches Game ins CD-Laufwerk zu legen, der sollte auf alle Fälle einmal *Legend of Mana* probiert haben."

IGN, 6/2000: 83 %

„*Legend of Mana* ist weniger ein Spiel als vielmehr ein allgemeines ästhetisches Erlebnis. Die Art und Weise, wie die Handlung und das Kampfsystem organisiert wurden, machen es zu einem etwas weniger vollständigen Spiel als *Secret of Mana*…"

Was wir denken

Das gewagte Bastelbogen-Experiment hat einen hohen Wiederspielwert. Zudem bietet es dank Monsterfarm, komplexem Crafting und knuffigen Skills eine ungeheure Spieltiefe. Die demnächst erscheinende HD-Neuauflage steht schon auf unserer Wunschliste!



RGT

Retro Gamer Travels

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.

JPN

» [PlayStation] Das Original-Intro lässt uns spüren, wie kaputt der Protagonist innerlich ist.

GALERIANS

JPN ➔ EUR
Japan ➔ Europa

GALERIANS
Abflug: 1999

PLATTFORM
PlayStation

ENTWICKLER
Polygon Magic

ERSCHIENEN
1999

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Europa

GRÜNDE
Drogen
Gewalt



ECONOMY

■ **Der deutsche Jugendschutz war viele Jahre ausgesprochen streng, gerade in Sachen Gewaltdarstellung. Das führte zu geschnittenen Fassungen bis hin zu berühmt-berüchtigten Roboter-Reskins wie *Super Probotector*. Jedoch wurde *Galerians* nicht allein für Deutschland angepasst, sondern erschien in ganz Europa in blutärmerer Form – die PAL-Fassung erhielt hierzulande eine USK-Freigabe ab 16 Jahren.**

Die erste große Änderung betrifft bereits das Render-Intro. Das wurde um die letzte Szene erleichtert und „ersparte" europäischen Spielern eine Kamerafahrt durch einen blutbesudelten Flur voller Leichen, die vermutlich auf das Konto des Protagonisten Rion gehen, der am Ende des Gangs steht und sich in Richtung Kamera umdreht. Ein anderer großer Schnitt dreht sich darum, wie Rion seine übernatürlichen Fähigkeiten kontrolliert. Auch in der amerikanischen Fassung verschleiert der Euphemismus „Psychokräfte verstärkende Chemikalien", dass Rion schlicht Drogen einwirft. Besorgt er keinen Nachschub, geraten seine Kräfte außer Rand und Band, wodurch die Köpfe naher Wachen explodieren, bis Rion sich unter Kontrolle bekommt – oder stirbt. Wenig überraschend gaben die Entwickler an, dass sie David Cronenbergs SF-Horrorfilm *Scanners* sehr mögen. In der PAL-Version werden die Gegner lediglich rückwärts weggestoßen und bleiben blutend am Boden liegen.

Ob der deutsche Markt der Grund für diese Schnitte war, wurde nie offiziell kommentiert.


EUR

» [PlayStation] Das zehn Sekunden kürzere Intro der PAL-Version endet mit dieser Szene.

JPN

» [PlayStation] Im Original halten die Gegner Rions Anfälle im Kopf nicht aus.


EUR

» [PlayStation] In Europa fallen Gegner zu Boden und eine Blutlache erscheint.

GEX 3D: ENTER THE GECKO

USA ➔ UK
USA ➔ Großbritannien

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Abflug: 1998

PLATTFORM
Diverse

ENTWICKLER
Crystal Dynamics

ERSCHIENEN
1998

URSPRUNG
USA

LOKALISIERT FÜR
Großbritannien

GRÜNDE
Kulturell
Kommerziell



Parodien sind oft für einen Lacher gut, doch muss die veralberte Vorlage auch bekannt sein. James Bond ist ein internationales Phänomen, so hatte ein *Austin Powers* leichtes Spiel.

Der fernsehsüchtige Gex hatte es schwerer: Im US-Original von *Gex 3D* zieht der von Dana Gould gesprochene Echsenheld amerikanische Popkultur und TV-Shows durch den Kakao. Damit der Humor bei britischen Spielern besser zündet, wurden die Witze für die PAL-Version umgeschrieben und Leslie Philips als Sprecher angeheuert, der später in der Verfilmung von *Harry Potter* dem sprechenden Hut seine Stimme leihen sollte. An einer Stelle mit einem Fliegenpilz spricht Gould beispielsweise in stereotyper Kiffer-Manier. Der britische Gex sinniert dagegen, wie es ist, die Welt wie Keith Richards zu sehen. In Japan wurde Gex vom Komiker Mitsuo Senda vertont und Rino getauft. Auch der Name des Spiels wurde in *Spintail* geändert, obwohl der Vorgänger dort noch unter dem Titel *Gex* erschienen war.

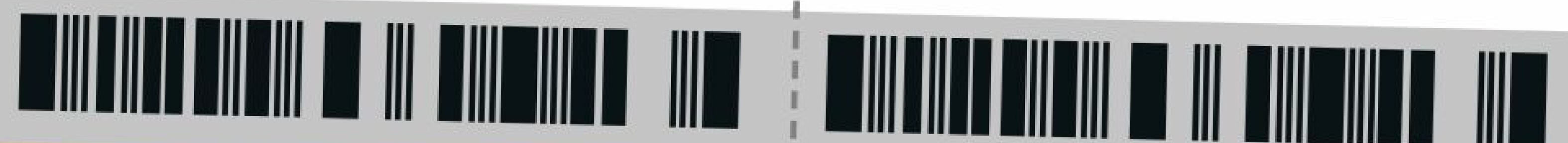




» [PlayStation] Der britischgediegene Gex macht Anspielungen auf die Stones.

» [PlayStation] Der US-Gex sagt sinngemäß „Alter, ich bin total drauf".

ECONOMY



CYBER BRAWL

JPN ➔ RDW
Japan ➔ Rest der Welt

CYBER BRAWL
Abflug: 1994

PLATTFORM
Sega 32X

ENTWICKLER
Almanic Corporation

ERSCHIENEN
1994

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



***Cyber Brawl* war das drittbeste Prügelspiel für den 32X nach *Mortal Kombat 2* und *Virtua Fighter*. Allerdings gab es auch nur drei Prügler für die Mega-Drive-Erweiterung ...**

Obwohl der Titel in Japan entwickelt wurde, erschien die Keilerei zuerst im November 1994 in Nordamerika unter dem Namen *Cosmic Carnage*. Die im Januar 1995 veröffentlichte japanische Version weist im Vergleich so einige Unterschiede auf: Das Intro wurde umgeschrieben, sieben der acht Kämpfer wurden umgetauft und drei erhielten menschlichere Designs. Einzig die Figur Naruto behielt ihren Namen, war aber kein mysteriöses Schattenwesen mehr. Die Kämpferin Zena-Lan hieß nun Ray und büßte ihre brennenden Haare ein.

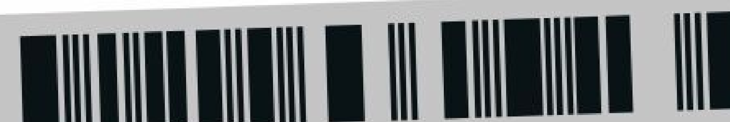
In beiden Versionen konnten Spieler mit dem Befehl B+X+Z+Start die Region wechseln und so die anderen Kämpfer erleben – drückte das Team mit dem Feature vielleicht seine Unzufriedenheit mit den regionalen Anpassungen aus?



» [32X] In Japan prügelt sich Ray mit Alien-Gefangenen um die einzige Rettungskapsel.

» [32X] Im Rest der Welt brennen die Haare der Zena-Lan genannten Kämpferin.

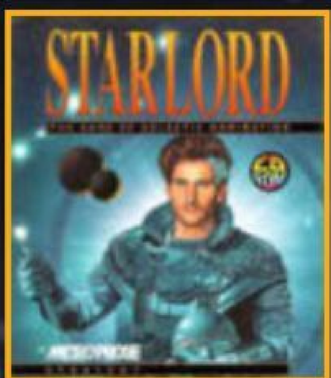
ECONOMY



MAKING OF

STARLORD

WIR REISEN ZU DEN URSPRÜNGEN DIESES EPISCHEN STRATEGIESPIELS VON MIKE SINGLETON. *STARLORD* BEGANN ALS „POSTSPIEL", BEI DEM MAN SEINE ZÜGE PER BRIEF EINSCHICKTE. ERST ZEHN JAHRE SPÄTER UND NACH MEHREREN NEUERFINDUNGEN BRACHTE MICROPROSE ES ALS COMPUTERSPIEL HERAUS.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MICROPROSE (UK)
» **ENTWICKLER:** MAELSTROM GAMES LTD.
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **PLATTFORM:** PC, AMIGA
» **GENRE:** STRATEGIE, KRIEGSSPIEL

Es sind die frühen 80er. E-Mail oder gar Online-Verbindungen gibt es noch nicht, dennoch wollen Strategiespieler auch jenseits desselben Küchentischs mit- und gegeneinander antreten. Die Lösung: Postspiele – jeder schickt seinen Zug, also seine Befehle, an einen Spielleiter, der diese manuell oder per Computer-Unterstützung auswertet, die neue Situation ausdruckt und an die Spieler zurücksendet. Und das alles per Brief und in minimal wöchentlichem, meist aber zweiwöchentlichem Rhythmus. Gerade simple Planeteneroberungen wie *Ashes of Empire* sind damals (und bis Mitte der 90er) beliebt, bevor E-Mails und Browser die Briefmarken-Strategie verdrängen.



» Das Maelstrom-Team 1991/92 – vorn, von links: George Williamson, Hugh Batterbury, Mike Singleton, Dave Ollman. Hinten: Andy Elkerton, Dave Gautrey, Chris Rowley, Stewart Flint.

Mike Singleton (2012 verstorben, vor allem bekannt für *Lords of Midnight*) mochte damals das amerikanische Postspiel *Starweb*. Es war ein Wendepunkt für den Programmierer, denn er wollte auch so etwas wie *Starweb* schaffen, und daraus wurde *Starlord*. Dessen Entwicklung finanzierte er mit seinen Tantiemen aus dem *Games Pack 1* – eines der ersten kommerziellen Produkte für den ZX81 mit über 90.000 Verkäufen. Mikes per Briefwechsel gespieltes *Starlord* startete im Frühling 1981 mit sechs Teilnehmern. Im Juli 1982 war es so beliebt, dass Singleton seinen Job als Lehrer aufgab, um hauptberuflich *Starlord* zu betreuen und weitere Spiele zu entwickeln.

Bis zu 50 Weltall-Herrscher nahmen an einer *Starlord*-Partie in einer Galaxie mit 1.000 zufällig generierten Sternen teil. Jeder startete mit einem Basisstern, einem Kommandoschiff und 50 Sternenschiffen. Die anderen Sonnensysteme wurden von bis zu zehn Schiffen des Imperiums besetzt. Der zu Beginn verwaiste Thronstern des Imperators wird sogar von Hunderten Schiffen beschützt. Wo dieser überhaupt lag, mussten die Spieler herausfinden, indem sie Schlüsselsternen ansteuerten, quasi als galaktische Schnitzeljagd. Andere Sternarten lieferten Kraftstoff, Waffen und mehr.

Singleton moderierte *Starlord* auf seinem Commodore PET mit 32 KB RAM. Die Entwicklung dauerte drei Monate, wobei er viele Ideen von *Starweb* verfeinerte. *Starlord*-Anzeigen in Postspiel-Magazinen (die es übrigens auch in Deutschland gab) lockten erste Interessierte mit dem kostenlosen Regelwerk und dem Gratis-Ausdruck des ersten Zugs. Und: Der jeweils amtierende Imperator, also der Besitzer des Thron-Sterns, spielte kostenlos. ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

LORDS OF MIDNIGHT
SYSTEM: ZX SPECTRUM, VERSCHIEDENE
JAHR: 1984

THRONE OF FIRE (IM BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
JAHR: 1987

WAR IN MIDDLE EARTH
SYSTEM: ZX SPECTRUM, VERSCHIEDENE
JAHR: 1988



» [BBC] Befehle in *Starnet* wurden dreimal in der Woche verarbeitet.



DAVE GAUTREY

■ Programmierte 1989 die Kampf-Demo einer Atari-ST-Version von *Starlord*.



DEAN BETTON

■ Entwarf als Angestellter von MicroProse UK alle Grafiken für *Starlord*.



JIM SHAW

■ Jim war der Programmierer der *Starlord*-Portierung für Amiga.

KNIFFLIGE AMIGA-KONVERTIERUNG

So erging es *Starlord* auf PC und Amiga.



PC

■ Pete Barnett programmierte hauptverantwortlich die PC-Fassung. Doch die Arbeitslast nahm überhand, als Maelstrom mehr Aufträge annahm, darunter *Ashes of Empire* (Mirage), *Grimblood* (Virgin Games) und *The Ring Cycle* (Psygnosis). Das Team musste an etlichen Baustellen parallel arbeiten. Häufig wurde Code aus einem Projekt für ein anderes wiederverwendet.



AMIGA

■ Barnett stellte die Grafikbibliotheken bereit, verließ dann aber Maelstrom. So musste der für die Amiga-Umsetzung verantwortliche Jim Shaw bei Problemen eigene Lösungen finden. Da der PC den Bildschirm deutlich schneller aktualisieren konnte, musste Shaw die Grafik-Engine komplett überarbeiten.



» [PC] Unerwartete Ereignisse halten den Feldzug zum Thronstern auf.

▶ Die Runden wurden alle zwei Wochen ausgewertet. Bei der Express-Version sandten Spieler sogar wöchentlich ihre Kommandos ein. Der Preis für einen Zug betrug 1,25 Britische Pfund, das entsprach damals etwas über 5 DM. Dafür erhielten Spieler einen Kommandoschiff-Report, einen bunten Kampfreport und spezielle Formulare zur Übermittlung ihres nächsten Zugs.

Einer der frühen *Starlord*-Spieler war Pete Moreland, der Jahre später auf Seiten von MicroProse in Singletons Spiele involviert war. „Ich habe immer mit Mikes Eltern telefoniert, wenn er zu unorganisiert war, um die Runden auszuwerten!“, blickt Moreland zurück. „In gewisser Weise versuche ich heute noch, die Freude von *Starlord* wieder einzufangen“, fügt er wehmütig hinzu. Jahre später wurde das Postspiel in Nordamerika vom *Starweb*-Verlag Flying Buffalo vertrieben, der verwirrenderweise bereits in den 70ern selbst ein anderes Postspiel namens *Starlord* veröffentlicht hatte.

Mike Singleton entwarf derweil Pläne für das Postspiel *Atlantis*, arbeitete die Ideen aber stattdessen in sein 1984er-Computerspiel *Lords of Midnight* ein. Die Grundprinzipien von *Starlord* wiederum



» [PC] Bei Sprüngen zu anderen Sternen können im Spiel Tage vergehen.



» [PC] Ohne Verbündete und Zitadellensterne hält ein Imperator nicht lange durch.

lebten in *Starnet* weiter. Der Titel für den BBC Micro wurde von Micronet über den Dial-up-Dienst Prestel (kurz für „press telephone“) betrieben. Prestel war ein britisches Informationssystem, das ASCII-Text auf Fernsehbildschirmen ausgab, es bildete eine der Grundlagen für den deutschen Service Bildschirmtext.

Die Spieler verbanden sich per Modem mit Prestel und navigierten zur *Starnet*-Seite. Zusätzlich zum Prestel-Abo kostete der Einstieg bei *Starnet* 0,99 Pfund (circa 3,70 DM) und 0,25 Pfund pro Zug (0,95 DM). Der Test-Launch von *Starnet* mit zwei Dutzend Spielern lief nicht rund, wie Micronet-Pressesprecher Peter Probert verrät. „Wir hatten unglaubliche Probleme und standen vor der Wahl, ob wir von vorn anfangen oder alles einstampfen.“

Mike Singleton hatte schlicht die Zeit gefehlt, die Probleme von *Starnet* zu reparieren. Sein Code wurde dann vom *Starnet*-Spieler Lawrence Kirby überarbeitet. Im Dezember 1985 folgte der Relaunch mit neuen Features und vereinfachten Regeln. Über die *Starnet*-Chatline konnten sich die Spieler absprechen und temporäre Allianzen eingehen.

Singletons nächstes Projekt hieß *Dark Sceptre*, er wollte es als Computerspiel und Postspiel-Variante herausbringen. Doch

WERDET IMPERATOR!

Mit sechs Tipps zum Herrscher der Galaxie.



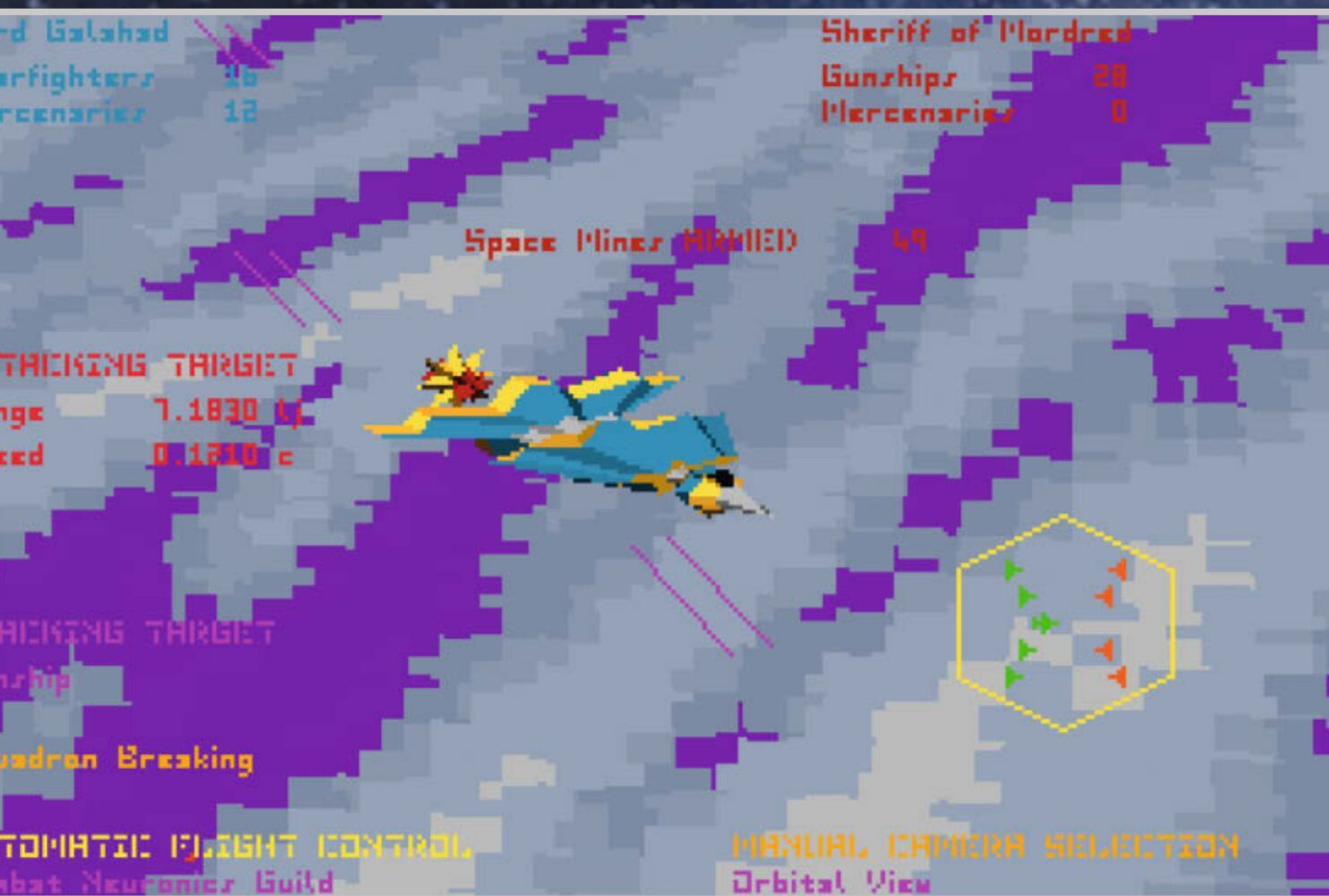
GELDFLUSS

■ Sendet zu Beginn Gelder von eurem Basisstern an euer Kommandoschiff und kauft damit Hunderte Ladungen Treibstoff. Zwar wird bei Hyperraum-Reisen nur eine Einheit pro Tag verbraucht, doch Kämpfe erzeugen merklichen Zusatzverbrauch.



IN DEN KAMPF

■ Schaltet als Anfänger den Autopiloten erst aus, wenn euer Kampfkreuzer beim feindlichen Anführer ankommt, und feuert dann eure Waffen manuell ab. Wenn ihr ein Gefühl für die Kämpfe bekommt, könnt ihr die Flughilfe immer früher ausschalten.



» [PC] Ihr könnt euer Hauptschiff in 3D-Actionkämpfen direkt steuern.



» [PC] Zögert nicht, beim Angriff auf den Imperator eure gesamte Flotte zu nutzen.



» [PC] Nur der Imperator und sein Sheriff trennen euch noch vom Sieg!

durch allerlei Ablenkungen wie seine Arbeit an S*tar Trek – The Rebel Universe* verspätete sich der Titel. Singleton bestand außerdem darauf, zuerst die Postspiel-Fassung fertigzustellen. *Dark Sceptre* erschien erst im Sommer 1986, als Premiere von Maelstrom Games,das Singleton für die Betreuung des Postspiels gründete. Jeder Spieler benötigte Zugang zu einem ZX Spectrum samt Microdrive-Bandlaufwerk, da die Befehle nicht mehr per Formular, sondern auf Microdrive-Modulen eingesendet wurden.

In der Postspiel-Fassung steuerte man ein halbes Dutzend Charaktere. Wer das Zepter besaß, beherrschte die Fantasy-Welt, während die anderen den Herrscher töten und so seinen Platz einnehmen wollten. Ein separates Programm auf den Modulen erlaubte es Spielern, die möglichen Folgen von Entscheidungen zu simulieren, bevor sie ihre Befehle an Maelstrom sandten.

Für den Großteil der Programmierung heuerte Singleton ein Studio namens Consult Computer Systems an, das ihm außerdem bei seinen Projekten *War in Middle Earth* und *Throne of Fire* half. Während der Crunch-Phase 1987 rannte Consult jedoch gegen eine Wand. Der Maelstrom-Neuzugang Dave Gautrey und Singleton persönlich behoben die Probleme, so gut sie es innerhalb weniger Wochen konnten.

Doch das Postspiel floppte: Module einzusenden und auf das Ergebnis zu warten wirkte in den späten 80ern bereits für viele Strategiefans veraltet. Firebird veröffentlichte 1987 die Computerspiel-Variante von *Dark Sceptre* für ZX Spectrum und den Schneider CPC – sie war wesentlich erfolgreicher.

Throne of Fire und *War in Middle Earth* stellten gleichzeitig Singletons 8-Bit-Abgesang dar. Mit *Whirlgig* versuchte sich Maelstrom erstmals an einem 16-Bit-Titel in 3D. Die technische Fingerübung endete als unbefriedigendes Arcade-Spiel, doch während der Entwicklung heuerte Singleton Programmierer, Grafiker und Musiker an, um Maelstrom zum vollwertigen Spiele-Entwickler auszubauen.

Die nächsten zwei Maelstrom-Projekte waren das ambitionierte 3D-Ego-Strategiespiel *Midwinter* und ein Weltraumstrategie-Projekt mit dem vertrauten Namen *Starlord*. Singleton baute viele Konzepte des einstigen Postspiels aus. So ließen sich Allianzen durch Hochzeiten schmieden, man konnte zum ▶



PRODUKTIVE BASIS

■ Wenn ihr euren Einfluss ausweiten wollt, muss euer Basisstern profitabel sein. Überprüft regelmäßig, ob dort noch alle benötigten Ressourcen auf Lager sind. Das Handbuch verrät euch, welche Sternart welche Rohstoffe für die Produktion benötigt.



FREUND ODER FEIND?

■ In der Bibliothek erfahrt ihr, wie es um die *Starlord*-Hierarchien steht. Ihr müsst immer wissen, wer eurer Familie gerade freundlich, neutral oder feindlich gesinnt ist und wer den Stern regiert, den ihr gerade ansteuert.



DENKT AN VERBÜNDETE

■ Pakte mit anderen Familien in der Galaxie bringen euch der Vorherrschaft näher. Dafür müsst ihr ihnen im Kampf beistehen, sollten sie belagert werden. Eure eigene Familie könnt ihr nicht verraten, Verbündeten dürft ihr dagegen in den Rücken fallen.



IST DER LORD AUS DEM HAUS ...

■ Ihr könnt einen unbewachten Stern leicht besetzen und plündern. Wollt ihr aber die Kontrolle über ihn erlangen, müsst ihr auf die Rückkehr des Besitzers warten und ihn im Kampf bezwingen.

MAGIC MIKE

Spiele-Klassiker von Mike Singleton.



DOOMDARK'S REVENGE

PLATTFORM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, COMMODORE 64
JAHR: 1985

Die Arbeit an *Lords of Midnight 2: Doomdark's Revenge* begann direkt nach *Lords of Midnight*, denn Singleton hatte seit jeher eine Strategie-Trilogie im Sinn. *Doomdark's Revenge* erhöhte die Zahl der Armeen, Orte und Klimazonen. Dazu kamen Untergrundwege und neue Fraktionen wie Riesen und Barbaren.



DARK SCEPTRE

PLATTFORM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
JAHR: 1987

Dark Sceptre fiel durch seine großen, animierten Figuren auf. Das namensgebende Zepter erschuf die Lords of the Shadow. Anders als im gleichnamigen Postspiel war euer Ziel, die Lords zu besiegen und das Zepter zu zerstören, um das Land zu befreien.



MIDWINTER

PLATTFORM: ATARI ST, COMMODORE AMIGA, IBM PC
JAHR: 1989

Der strategische 3D-Genremix *Midwinter* spielte in einer futuristischen Schneewelt und bot viele Agenten-Gadgets und Fortbewegungsmittel, etwa Ski, Schneemobil oder Gondel. Wie bei Singletons anderen Spielen war das Rekrutieren weiterer Figuren essenziell für den Sieg.



» [PC] Beim ersten Sieg im Dynastie-Modus vergebt ihr einen Stern an eure Sippe.



» [PC] Wählt ihr das Startszenario „Am Anfang", ist eure Familie unbekannt.



» [PC] Vor Schlachtbeginn vergleichen wir die Stärke der Kontrahenten.

Führer eines Kults aufsteigen oder gar einen Religionskrieg starten. Das Ziel war weiterhin, den Thronstern zu besetzen. Singletons Entwurf umfasste auch ungewöhnliche Ideen. Beispielsweise sollten Spieler mit vier Datensternen die ausgewählte Militärstrategie der Gegner vor Beginn eines Kampfes anzapfen können. Das sollte ihnen ermöglichen, so lange Simulationen des Kampfes laufen zu lassen, bis sie die beste eigene Strategie gefunden hatten.

Singleton brachte *Midwinter* bei MicroProse UK unter, *Starlord* hingegen bei Telecom Soft, was auf dasselbe hinauslief: Im Mai 1989 wurde Telecom Soft von MicroProse gekauft. Die Entwicklung von *Starlord* begann auf dem Atari ST. Dave Gautrey schuf als Programmierer ein Strategiespiel, das die Galaxie und ihre Sterne darstellte. Die von den Spielern losgeschickten Flotten folgten als Pfeile vordefinierten Orbitalpfaden. Kam ein Feind näher, griffen die Schiffe das nächste Ziel an, ehe sie weiter ihrem Bewegungsbefehl folgten.

MicroProse kündigte *Starlord* Ende 1989 an. Die Pressemeldung zeigte Bildschirmfotos des Simulators und protzte mit großen Zahlen: „Über 65.000 verschiedene Galaxien, 1.000 Sternsysteme, 5.000 Planeten diverser Typen in jeder Galaxie sowie Kontrolle über bis zu 250.000 Schiffe in 1.000 Kampfgruppen."

Trotz der Erfahrung mit *Dark Sceptre* liebäugelte Singelton weiterhin mit Postspiel-Elementen: Die Spieler sollten ihre Strategie an ihre Gegner senden können, die sie in ihren Simulator importieren würden. Programmierer Chris Pink erinnert sich, warum das Feature von vornherein unmöglich war: „Kurz bevor ich Maelstrom verließ, habe ich ausgerechnet, wie groß die Daten nach ein paar Zügen werden. Jeder Spieler hätte ein Dutzend Disketten versenden müssen!"

Mike Singleton dachte immer groß. Seine überbordende Kreativität und diverse technische Probleme machten die Arbeit bei Maelstrom zur Herausforderung für die Programmierer. Der resultierende häufige Personalwechsel hatte katastrophale Folgen für *Starlord*, wie sich Gautrey erinnert: „Die Entwicklung kam zum Erliegen, als einige *Midwinter*-Leute gingen. Wir mussten 90 Prozent des Codes wegwerfen und neu anfangen. *Starlord* wurde auf die lange Bank geschoben."

Midwinter wurde ein Erfolg, der auch etliche gute Kritiken bekam – wie so oft waren allerdings die deutschen Magazine insgesamt kritischer als die britischen, hier reichten die Wertungen von jubelnden 90 % (*Amiga Joker 6/90*) bis zu wenig begeisterten 66 % (*Power Play 6/90*). Ein Nachfolger wurde angegangen.



GRIMBLOOD

PLATTFORM: COMMODORE AMIGA, IBM PC
JAHR: 1990

Das Detektivspiel war grafisch wenig beeindruckend. Grundlegend ähnelt *Grimblood* dem Konzept von *Cluedo*, der Spieler klärt in Echtzeit einen Mord auf einem Schloss voller Verdächtiger auf.



LORDS OF MIDNIGHT: THE CITADEL

PLATTFORM: IBM PC
JAHR: 1995

Nach zehn Jahren Pause kehrte Singleton noch einmal zur *Midnight*-Reihe zurück. *The Citadel* nutzte Maelstroms 3D-Engine und griff Ideen vom nie erschienenen Abschluss der ursprünglichen *Midnight*-Trilogie *Eye of the Moon* auf.

Anfang 1993 wurde auch die Entwicklung von *Starlord* wieder aufgenommen, doch der bestehende Code für die Kampfsimulation wurde verworfen, da das Team von Assembler auf C++ umstieg. Auf der Sternkarte handelte man mit Ressourcen, separate Bildschirme lieferten eine Übersicht über Dynastien und Lehensbeziehungen. Griff man einen Lord an, verschlechterte sich die eigene Beziehung zu dessen Lehensherren. Kämpfe wurden auf einer Taktikkarte ausgefochten, doch konnten Spieler auch ihr Kommandoschiff bei einem Angriff in einer simplen 3D-Simulation direkt steuern.

Dean Betton von MicroProse schuf als einziger Grafiker für *Starlord* alles, von den Cockpits bis zu den Umgebungsgrafiken. „Mike zeigte uns in seinem Haus eine Demo. Er hatte nicht nur die riesige Galaxie, sondern auch einen intelligenten Alien-Imperium-Generator geschaffen, der ein Porträt mit Merkmalen und genetischen Eigenschaften erzeugte, das sich beim Spielen weiterentwickelte. Das war bahnbrechend und ich fühlte mich geehrt, die Grafiken dafür zu schaffen."

Das Konzept war spannend, doch die generierten Gesichter sahen seltsam aus. Die Genetik spielte nicht nur für das Aussehen eine Rolle, sie beeinflusste Eigenschaften wie Tapferkeit und Handelsgeschick. So konnten die Spieler austüfteln, welche Familien sich leichter unterwerfen ließen.

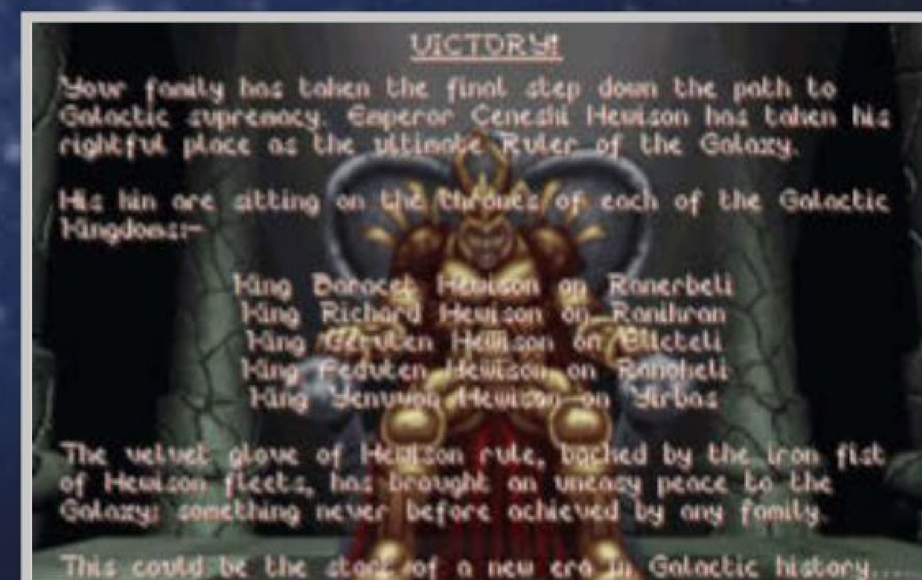
Jim Shaw stieß spät im Jahr 1993 als Programmierer zu Maelstrom und begann mit der Amiga-Version von *Starlord*, als Co-Designer Pete Barnett noch an der PC-Fassung arbeitete. Die stand kurz vor der Fertigstellung, doch war das Spiel noch zu schwer und der Aufstieg in den Rängen mühsam. Die von Singleton programmierten 3D-Kämpfe und Hex-Schlachtfelder sowie die von George Williamson gemeinsam mit Singleton geschaffenen Köpfe und Planeten waren fertig. MicroProse kritisierte die langsame Engine, doch auch die Inhouse-Programmierer des Publishers konnten die Performance nicht verbessern. Die Kämpfe ruckelten auf schwachen PCs, und so wurde die Mindestanforderung auf eine 386er-CPU erhöht. Durch den Nachbesserungsbedarf bei der PC-Version verpasste Maelstrom den angepeilten Release zum Weihnachtsgeschäft 1993.

Pete Barnett nutzte eigene Grafikbibliotheken für den PC und hatte entsprechende für Amiga vorbereitet. Der Plan war, die Bibliothek in C-Code zu kompilieren, Gautreys 3D-Engine von *Ashes of Empire* für die Kämpfe zu nutzen, die Hexfeld-Karten umzuschreiben und schließlich noch Musik hinzuzufügen. Doch als die Optimierung der PC-Version fertig war, verließ Barnett Maelstrom.

MicroProse veröffentlichte *Starlord* Anfang 1994 in einer üppigen Big Box. Nach Barnetts Ausstieg musste Jim Shaw die Amiga-Konvertierung mit dem Originalcode als Vorlage programmieren. „Es war ein Riesenaufwand, den Code zu kompilieren und zum Laufen zu bringen. Das dauerte ewig auf dem A500! MicroProse lieh uns schließlich einen A4000, das war eine enorme Hilfe." Doch das war noch nicht das Ende der Probleme. Shaw konnte den Code für die Köpfe und Planeten nicht nutzen, weil er auf dem Amiga zu viel Speicher brauchte. Die Musik von Paul Rowbotham reduzierte er auf ein Sechstel der Größe. Dave Gautrey half mit der flüssigen Darstellung der Sternkarte. Shaw musste sich ROM-Kerneltricks bedienen, damit *Starlord* als natives Amiga-Programm laufen konnte. Die Portierung dauerte vier Monate und erschien Ende 1994.



» [PC] Wenn euer Rang steigt, ändert sich mit neuen Schiffen auch die Brücke.



» [PC] Um als Imperator zu überleben, müsst ihr Könige für die vier Zitadellensterne einsetzen.



» [PC] Das Kanonenschiff ist der kleinste der 19 Schiffstypen.

Das Tragische an den 3D-Kämpfen: Sie sahen zwar – zumindest auf starken Computern – eindrucksvoll aus, doch sie spielten sich unfassbar umständlich. Also kürzten die meisten Spieler die Gefechte bald per „Schnelles Ergebnis" ab, sodass die gewaltige Entwicklungszeit für die Kampfsimulation letztlich für die sprichwörtliche Katz gewesen war.

Und dabei hatten es viele andere ambitionierte Ideen aus dem Planungsdokument erst gar nicht ins fertige Spiel geschafft. Selbst von den gewaltigen Zahlen aus der Pressemitteilung blieb letztlich wenig übrig. Doch trotz allem bot *Starlord* noch genug strategische Möglichkeiten. In Deutschland fanden es *Amiga Joker* 9/94 (78 %) und *Power Play* 1/94 (83 %) gut, Jörg Langer in *PC Player* 4/94 dagegen schlecht; er kritisierte die Oberflächlichkeit der Wirtschaft, die zeitaufwendigen Action-Passagen sowie die unnötig komplizierte Bedienung und vergab 49 %.





DAS LUXUS-SNES FÜR ENTHUSIASTEN

Analogue Super Nt

Selten, teuer und heiß begehrt: Endlich konnten wir ein Super Nt selbst ergattern – und damit eine der wenigen „Retrokonsolen", die nicht auf Software-Emulation, sondern auf simulierten Schaltkreisen beruhen.

Von Hannes Herrmann

Was erscheint einmal im Jahr gleißend hell am Retro-Himmel und ist nach 20 Minuten schon wieder erloschen? Nein, keine Sternschnuppe, sondern die Möglichkeit, ein Super Nt von Analogue zu bestellen. Seit dem Februar 2018 gibt es die Retrokonsole, doch erst dieses Jahr hatten wir Glück und konnten uns durch 25-minütiges Dauerklicken des Bestell-Buttons einen dieser SNES-Simulatoren, Farbversion „SF" (für Super Famicom) sichern.

Elf Tage und 249 US-Dollar später kam das Gerät an. Der schwarze Karton offenbarte nach Öffnung ein schickes ABS-Plastikkästchen, dank einer Metallplatte schwerer als gedacht und mit 13,3 mal 16,6 mal 4,1 Zentimetern doch ein gutes Stück kleiner als ein echtes Super Nintendo. Dazu gibt es noch ein paar Kabel und vor allem, direkt auf der Konsole, *Super Turrican Director's Cut* und *Super Turrican 2*. Zusätzlich liegt noch ein SNES-*Turrican*-Modulkarton fürs Sammlerregal bei.

Was nicht in der Packung steckt, ist ein Controller, deshalb benutzen wir zwei Funk-Adapter von 8bitDo. Die original SNES-Gamepads funktionieren aber ebenso, das Gleiche müsste für kabelgebundene Nachbauten gelten.

Wieso ist angesichts der mäßigen Ausstattung der Preis so hoch? Weil das Super Nt im Gegensatz zu Nintendos Mini SNES und fast allen anderen Minikonsolen nicht auf Software-Emulation beruht, sondern FPGA-Chips enthält, genau gesagt, den Altera Cyclone V. Das Kürzel FPGA steht für „Field Programmable Gate Array" und ist ein integrierter Schaltkreis, in den man eine logische Schaltung laden kann, mithin das, was beim echten SNES tatsächlich auf Platinen- und Chip-Ebene zusammengelötet war.

Es steckt damit zwar keine Originalhardware im Super Nt, die ja ganz überwiegend seit Jahrzehnten gar nicht mehr gefertigt wird, aber sie wird direkt mit dem richtigen Timing auf Chip-Ebene simuliert. Der einzige für uns spürbare Unterschied zum Super Nintendo ist, dass das Bildsignal über HDMI-Ausgang statt als Composite ausgegeben wird. Auf diese Weise genießen wir Originalspiele genau wie damals, aber eben in gestochen scharfem 1080p und ohne Verzögerung.



» Vor einem normalen Monitor wirkt das Super Nt sehr klein. *Turrican D.C.* und *Turrican 2* laufen direkt vom Gerät.



» In dieser Konfiguration hat unser Autor das Super Nt getestet: Super Ever Drive (SD-Card-Adapter) im Modulschacht, zwei drahtlose Gamepads samt Adapter von 8bitDo.

Ein Region Lock, wie ihn die Module für Super Famicom respektive SNES hatten, existiert nicht. Ihr könnt also alle Module, egal woher, einstecken und abspielen, sogar solche mit Erweiterungschips, beispielsweise *Star Fox*.

Das Super Nt lässt sich vielfältig einstellen: Auflösung (480p, 720p oder 1080p), Seitenverhältnis (etwa 8:7), Filter, PAL oder NTSC, 50 oder 60 Hertz (aber nicht die original 60,098 Hz des NTSC-SNES, Speedrunner verlieren also alle zehn Minuten 1 Sekunde). Dazu kommen sehr gut simulierte Scanlines und sogar Cheats wie im *Game Genie*. Über einen SD-Slot lässt sich die Firmware aktualisieren oder auch die nichtoffizielle Firmware installieren. Diese kann dann Sicherheitskopien eurer Module auf selbiger SD-Card anfertigen – abspielen aber nur, sofern keine Sonderhardware im Modul verbaut ist. Wer seine liebgewonnene Spielesammlung bereits als Backup-ROM besitzt – jede CMOS-Batterie stirbt irgendwann –, kann alternativ einen beliebigen Adapter verwenden, der eine SD-Karte in „Modulform" bringt. Übliche Adapter auf dem Markt sind Everdrive, FXPak Pro oder SD2NES.

Wir halten das Super Nt für eine gelungene Investition für ernsthafte Super-NES-Fans. Endlich kann man mit gestochen scharfem Bild Frame-perfekte Tricks wie Shelljumps in *Super Mario World* oder Kombos in *Street Fighter 2* durchführen. Und das haptische Erlebnis mit echten Modulen steht dem des SNES kaum nach, während die Regionenbeschränkung weggefallen ist. Bleibt da nur das klitzekleine, eingangs erwähnte Problem auf der Shop-Website von Analogue: „Out of Stock. Notify me when in Stock." (Ausverkauft. Informiere mich, wenn es wieder erhältlich ist). Viel Glück! *

HIGHRISERS







Highrisers ist ein Pixel-Art Survival Game mit ultimativem Retro-Charme. Führe ein Team von 4 Überlebenden durch eine urbane Wüste aus verlassenen Wolkenkratzern, in der die mysteriösen Dreamer durch die Straßen und Gebäude streunen und euch nach eurem Leben trachten. Um zu überleben müsst ihr erfinderisch sein und als Team zusammenarbeiten.

AB 27. MAI ERHÄLTLICH








KLASSIKER-CHECK



MASTER OF MAGIC

Was vor 25 Jahren grafisch noch als berittener Elfenmeister mit Lanze, silberfarbener Rüstung und rotem Rosshaar-Helmbusch durchging, könnte für heutige Augen genauso gut das Ultraschallbild einer Leber sein. Das gilt auch für die Truppen im Globalstrategiespiel *Master of Magic* – das sich allem Pixelmatsch zum Trotz seinen zauberhaften Charme bewahrt hat.

In Arcanus leben nicht nur Drachen, Riesen, Zentauren und andere wundersame Kreaturen, sondern auch fünf Magier, die um diese Fantasywelt ringen. Einen von ihnen verkörpert der Spieler in *Master of Magic* (*MoM*). Unser Feldzug beginnt mit einer einzigen mickrigen Stadt und zwei Truppeneinheiten. Um unser kleines Reich herum regiert ein gewaltiges schwarzes Loch, der Nebel des Krieges. Wir ziehen also los, um die Ländereien aufzudecken und andere Städte zu erobern, sowohl unabhängige als auch die der Konkurrenten.

Wikipedia beschreibt das rundenbasierte *Master of Magic* als Mischung aus dem legendären *Sid Meier's Civilization* von 1991 und dem Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*, das ab 1993 die Welt eroberte. Schon das kommt einem Ritterschlag gleich. Fans setzen noch einen drauf, sie sprechen gerne vom besten *Civilization*, das es je gab. Den Status als Klassiker bestreitet kaum jemand, immerhin gilt der Titel als Vorfahre für Strategiespiel-Serien wie *Age of Wonders*.

Gegenüber *Civilization* hebt sich *MoM* unter anderem durch die Kämpfe ab. Sie finden in Schräg-oben-Sicht auf einem Gitternetz statt. Wegen der mehr als 200 Zaubersprüche, 80 Einheitentypen und 14 Völker präsentieren sich die Schlachten sehr abwechslungsreich. Der Wiederspielwert erhöht sich vor allem dadurch, dass der Protagonist während einer Partie nie alle Zauberformeln lernen kann. Wir müssen uns spezialisieren, wobei es die fünf Magiedisziplinen Tod, Leben, Natur, Chaos und Hexerei gibt.

Für noch mehr Abwechslung sorgen völkerspezifische Truppen. Nur Gehörnte verfügen über Hirschkäfer, nur Drakonianer steuern Luftschiffe, und nur Zwerge setzen Dampfkanonen ein. Weitere spezielle Einheiten kommen durch die Barbaren, Halblinge, Hochmenschen, Nomaden, Orks, Hochelfen, Gnolle, Echsenmenschen, Dunkelelfen, Kobolde und Tiermenschen ins Spiel.

Ebenfalls wichtig: Im zufallsgenerierten Arcanus ziehen 23 Helden umher, die ihre Dienste anbieten. Auch sie wird man nie innerhalb einer einzigen Partie antreffen. Wir dürfen maximal sechs ins Heer aufnehmen. Im wahrsten Sinne des Wortes weitere Spieltiefe generiert *Master of Magic* durch eine Parallelwelt im Untergrund, die Myrror heißt. Zwischen diesen Ebenen hin- und herreisen kann man beispielsweise, wenn man Zaubertürme erobert.

Selbstverständlich verwaltet der Spieler auch Städte. Will er eine Siedlung gründen, achtet er darauf, welche Ressourcen das Land bietet. Es gibt elf Geländetypen. Darüber hinaus teilt der virtuelle Herrscher ein, wie viele Bürger als Landwirte für Nahrung sorgen und wie viele sich als Bauarbeiter verdingen. *Master of Magic* kredenzt immerhin 35 Gebäudearten. Und logisch: In Kasernen und anderen militärischen Einrichtungen werden Truppen ausgebildet.

Was nicht unerwähnt bleiben darf: Der Verfasser dieser Zeilen ist alles andere als ein Strategiespiel-Fan. *Master of Magic* war der einzige Genrevertreter, der ihn dank der vielen magischen Momente verzauberte und mit dem berüchtigten „Nur noch eine letzte Runde!“-Virus infizierte. Das Spiel hat ihn auch während der Vorbereitung für diese Retrospektive wieder voll erwischt. Für die ungewöhnliche Liebe zu diesem Titel sorgten 1994 nicht zuletzt die beiden fantastisch ausführlichen und gut geschriebenen Handbücher. Sie lagen lange auf dem Nachttisch, als regelmäßige Bettlektüre. *



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Willkommen in der Bastelstube …

Den ersten denkwürdigen Moment erlebte der Autor 1994 schon vor Spielbeginn – und zwar, als er *Master of Magic* nach gefühlt zehn Stunden endlich überredet hatte, zu starten. 640-KB-Problem! Autoexec.bat! Config.sys! EMS! Na, klingelt's? Wenn es richtig losgeht, nehmen wir einen von 14 Instant-Magiern oder basteln selbst einen. Es macht viel Spaß, mit dem Charakter-Editor herumzutüfteln. Der Herr auf dem Bild hat sich der dunklen Magie verschrieben und verfügt über „Todesmacht".



Du treibst mich in die Ruinen!

Böse Zungen behaupten, dass man bei *Master of Magic* anfangs ständig nur den „Next Turn"-Knopf drückt und nichts anderes tut. Banausen! Natürlich stehen auch Erkundungstouren auf dem Programm. Herumzureisen frisst sehr viel Zeit, bleibt aber durchweg interessant: Überall im Land verbergen sich Ruinen, Höhlen und ähnlich geheimnisvolle Orte. Dort warten Schätze, Mana-Kristalle, Zaubersprüche oder gar Artefakte: Neue Waffen, Rüstungen und andere magische Objekte wecken den Jagdinstinkt.



Zu Hause im Glück

Kürzlich wurde der österreichische Ort Fucking nach einem Beschluss des Gemeinderats in Fugging umbenannt. Bei *Master of Magic* dürfen wir Städte gründen und sie nennen, wie wir wollen. Das Management von Ressourcen (im Bild links oben), Baumaßnahmen und die Ausbildung von Truppen sind ein steter Balanceakt. Was ist aktuell wichtig, was weniger? Spannend! In unserer Stadt entsteht gerade eine Animistenzunft (siehe rechts unten). Alle Bauten tauchen im großen Stadtfenster auf.



Held regiert die Welt

Zu Protagonisten in Strategiespielen eine Bindung aufbauen? In der Regel ist jeder Pümpel liebenswürdiger. Bei *Master of Magic* spielen Helden eine Rolle: Sie steigen nicht nur in Stufen auf (maximal neun), sondern verfügen über besonders mächtige Fähigkeiten und ein Inventar. Dort platzieren wir gefundene Artefakte. Auf dem Bild bekommt Ork-Krieger Bahgtru einen Streitkolben. Auch normale Einheiten möchte man am Leben halten, weil sie von Rekruten bis zu „Meistern des Kampfes" aufsteigen.



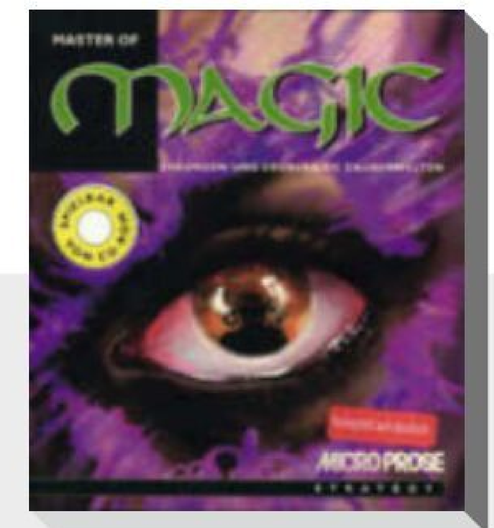
Live aus dem Schlachthof

Wir formulieren es durch die Blume: Die Automatikfunktion für Kämpfe in *Master of Magic* ist für den Arc-anus. Alles, was da kreucht und fleucht, wurde im Sternzeichen Lemming geboren. Kurzum, ihr müsst selbst Hand anlegen! Das Bild zeigt die Belagerung einer Hauptstadt: Wir wollen den Turm der Zauberin Kali erobern. Held Zaldron feuert gerade einen Kugelblitz ab. Die vielen Zauber gehen mit grafischen Effekten einher. Unsere Truppen sind klotzig wie Lego-Duplo-Steine, aber hübsch animiert.



Abrakadabra Simsalabim

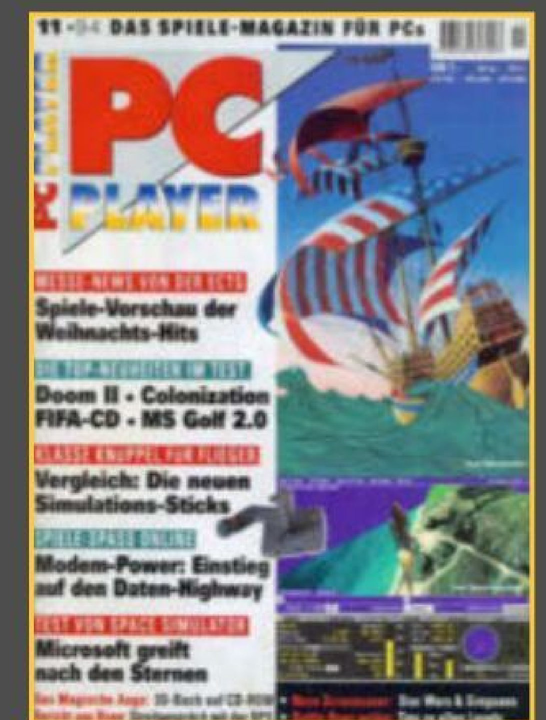
Auch wer noch nie von *Master of Magic* gehört hat, kommt unter Umständen auf die Idee, dass es bei diesem Spiel vielleicht um Magie gehen könnte. Bingo! Unser Zauberer lernt im Lauf einer Partie immer mehr Sprüche. Er beschwört unter anderem mächtige Monster wie den Basilisken auf dem Bild, um die Standardtruppen zu stärken. Es gibt Formeln, die eigene und feindliche Städte oder ganze Landstriche beeinflussen. Der Magier zaubert auch auf dem Schlachtfeld, obwohl er selbst nicht vor Ort ist.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PC
» **PUBLISHER:** MICROPROSE
» **ENTWICKLER:** SIMTEX
» **VERÖFFENTLICHT:** SEPTEMBER 1994
» **GENRE:** RUNDENSTRATEGIE

Was die Presse sagte …



PC Games 12/94 (85%)
„In meiner persönlichen Hitliste rangiert *Master of Magic* inzwischen auf *Battle Isle 2*- und *Civilization*-Niveau. Unglaublich spannend, originell, langfristig ergiebig – ich bin begeistert!" *(Petra Maueröder)*

PC Player 11/94 (84%)
„Simtex hat auf gekonnte Weise ein durchdachtes Rollenspiel-System mit anspruchsvoller Strategie kombiniert. Trotz aller *Civilization*-Anleihen wurden viele neue Ideen eingebaut, etwa das Kämpfen auf zwei Welten." *(Jörg Langer)*

Was wir denken

Die Grafik von *MoM* prügelt mittlerweile schon sehr auf die Sehnerven ein. Wer den Titel in den 90ern gemocht und seitdem nicht mehr gezockt hat: Wir garantieren wunderbar nostalgische Stunden! Tipp: *MoM* kostet auf Steam 4,99 Euro. 2020 erschien sogar ein Add-on (2,39 Euro).

SAMMLER-CHECK



MASTER-SYSTEM-SPIELE

Normalerweise sucht man eher außerhalb des Vereinigten Königreichs nach klassischen Konsolenspielen. Da Segas 8-Bit-Konsole aber in England wahnsinnig beliebt war, lassen sich zwischen Earl Grey und Teegebäck viele alte Schätze finden.

GELD IST MACHT

POWER STRIKE II

ENTWICKLER:	COMPILE
JAHR:	1993



■ Nach dem wirtschaftlichen Zusammenbruch der Weltgemeinschaft flüchten sich in *Power Strike II* diejenigen, die noch einen kleinen Notgroschen besitzen, in ihre Luftschiffe. In den hohen Sphären lauern jedoch raub- und mordlustige Piraten. Euer Auftrag besteht darin, diese Kriminellen zu bekämpfen, wofür ihr hohe Kopfgelder einkassieren könnt.

Power Strike II ist, wie schon sein Vorgänger, ein vertikal scrollender Shooter mit coolen Retro-Flugmaschinen. Das japanische Original ist unter dem Namen *Aleste* bekannt, die für Europa lokalisierte Version erschien erst in den letzten Tagen des Master Systems. Das Angebot ist also sehr knapp, was sich natürlich auf den Preis auswirkt. Wer nicht so viel Geld ausgeben möchte, kann auch auf die *Aleste*-Sammlung für die PS4 oder Switch warten.

PREISPROGNOSE 265 € (EU)



» [Master System] Je ungewöhnlicher das Schiff, desto stärker der Boss.



» [Master System] *Power Strike II* ist auch in hektischen Momenten absolut stabil.

KOMMT NOCH WAS DAZU?

Auch für den ersten Teil könnt ihr viel Geld ausgeben.



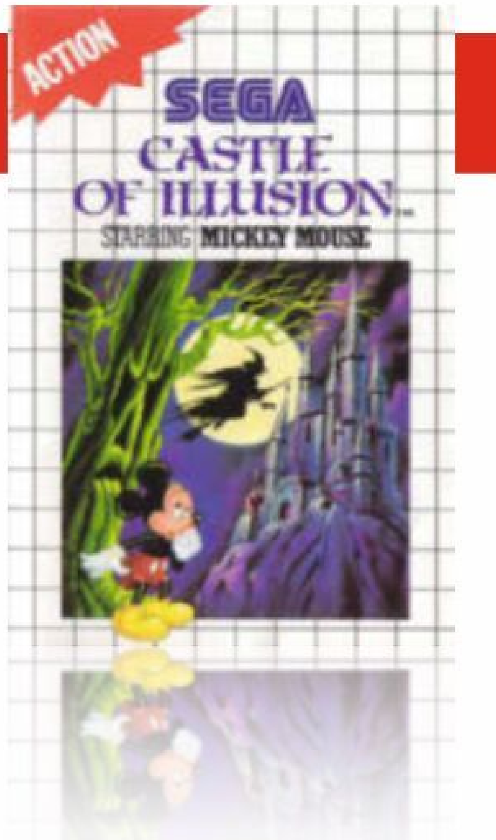


Power Strike ist in keiner Fassung besonders günstig. In Nordamerika ist der Shooter aber besonders teuer, denn hier lief der Vertrieb testweise als Teil einer neuen Plattform. Über den Team-Sega-Newsletter konntet ihr von einer Special Edition erfahren, die ausschließlich über den Postweg bestellt werden konnte. Somit bestand nur für einen kleinen Teil der Käufer überhaupt die Möglichkeit, das Spiel zu bekommen. Die Special Edition erkennt ihr an der recht billig aussehenden blau-weißen Spielhülle und dem dazugehörigen Preisschild von mindestens 110 Euro. In Europa bekommt ihr nur die Standardversion, die trotzdem mit 75 Euro zu Buche schlägt. *Aleste* hingegen, das japanische Original, kostet komplett mit Handbuch nur 35 Euro.

FÜR SCHNÄPPCHENJÄGER

CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1991



■ Lasst euch von der niedlichen Aufmachung mit Mickey Mouse nicht täuschen. *Castle of Illusion* ist ein schwieriges Spiel, bei dem auch Erwachsene an ihre Grenzen kommen können. Das Jump-and-run zeigt eine ganz andere Perspektive als sein 16-Bit-Pendant, ist aber das anspruchsvollere Spiel von beiden. Der schöne Grafikstil wurde von erfahrenen Leveldesignern in gut durchdachte Parcours eingeflochten.

In den frühen 90ern verkaufte sich *Castle of Illusion* massenhaft, weshalb genügend gut erhaltene Kopien im Umlauf sind. Ihr könnt schon ab etwa 3 Euro eine neue Master-Spielesammlung beginnen oder eure bereits bestehende Sammlung aufstocken.





» [Master System] Die größten Unterschiede zur Mega-Drive-Version finden sich im Leveldesign und den Spielmechaniken.

PFLICHTKAUF

WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

ENTWICKLER:	WESTONE
JAHR:	1989



■ Falls ihr eine Sammlung der besten Master-System-Klassiker euer Eigen nennen wollt, muss darin Wonder *Boy III: The Dragon's Trap* enthalten sein! Die Leser des englischen Retro Gamer wählten das Action-Adventure zum besten Master-System-Spiel aller Zeiten. Unser Held hat durch einen Fluch seine menschliche Gestalt verloren. Auf der Suche nach seiner Menschlichkeit verwandelt er sich in verschiedene Tiere und kämpft gegen die namensgebenden Drachen.

2017 erschien ein Remake, das einen kleinen Preisanstieg zur Folge hatte. Der Hype ist inzwischen aber wieder abgeklungen, weshalb ihr das Spiel rund 20 Prozent günstiger ergattern könnt.



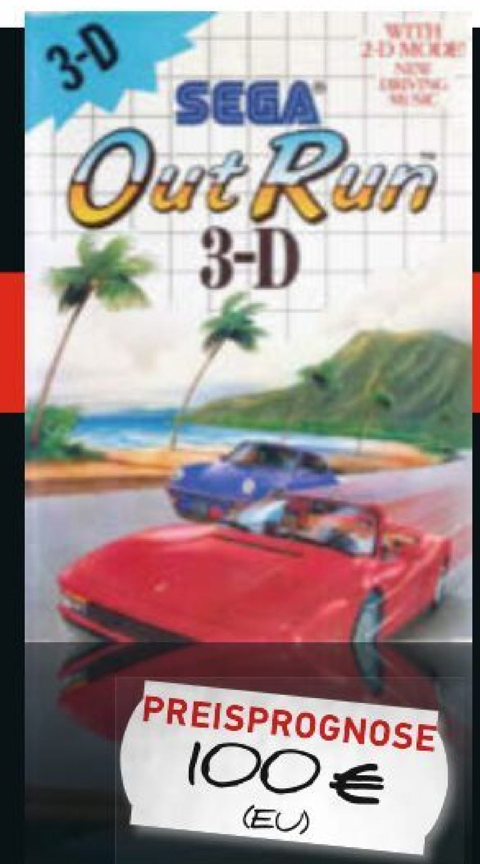
» [Master System] Als Löwe schwingt ihr ein tödliches Schwert.

PREISPROGNOSE
25 €
(USA)

BLEIFUSS

OUT RUN 3-D

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1989



■ Sega vermarktete das Master System auch mit dem Versprechen, ihre alten Arcade-Klassiker für die Konsole zu konvertieren. Nachdem die Konvertierung von *Out Run* erwartungsgemäß sehr erfolgreich war, entschied sich Sega dazu, das Rennspiel etwas zu tunen. In *Out Run 3-D* erwartet euch nicht nur eine aufpolierte Grafik, sondern auch neue Soundtracks und drei neue Schwierigkeitsstufen.

Absoluter Höhepunkt des Spiels ist aber die Unterstützung von Segas 3D-Brille (siehe unten). Es ist eines der besseren 3D-Spiele für das Master System, und der beliebte Markenname sorgt für ein stabiles Preisniveau. Für ein gut erhaltenes europäisches wie auch ein brasilianisches Exemplar werdet ihr ungefähr 100 Euro ausgeben müssen.



» [Master System] Die Nachtfahrt ist eine Neuheit in *Out Run 3-D*.



» [Master System] Der matschige Straßengraben des Originals konnte nicht dargestellt werden.

SEGAS 3D-BRILLE

Eines der besten Accessoires!



Die 3D-Brille von Sega ist separat oder als Teil des Sega-Super-System-Bundles erhältlich und ermöglicht eine stereoskopische Darstellung in unterstützten Spielen. Es handelt sich um eine aktive 3D-Brille mit LCD-Blenden, die mit der Bildwiederholfrequenz der Konsole synchronisiert ist. Wenn nun ein Bild erzeugt wird, flackert es mit einer Frequenz von 30 Bildern pro Sekunde (oder 25, bei einer PAL-Konsole) auf beiden Augen hin und her.

Heutzutage sind die Brillen leider nicht einfach zu benutzen, da sie nicht mit dem Master System II funktionieren. Sie benötigen den Steckplatz der Originalkonsole und unterstützen auch keine modernen LCD-Fernseher. Zusätzlich sind sie nicht billig, eine Brille in gutem Zustand findet man erst ab ungefähr 150 Euro.

SAMMLERTIPPS!

Bleibt regional
■ Ihr könnt US-Versionen problemlos auf einem europäischen Master System spielen, also braucht ihr die Konsole nicht extra zu importieren.

Alt, aber gut
■ Das Master System II ist billig und weit verbreitet, bietet euch aber Nachteile beim Video-Ausgang und hat keine Sega-Steckplätze.

Spielesammlungen
■ In größeren Sammlungen könnt ihr mehrere Spiele für wenig Geld ergattern. Sucht nach den Classics oder den Kixx Budget Games.

Wenn es denn sein muss
■ Japanische Spiele sind oft nicht nur inkompatibel mit unserer Hardware, sondern auch noch regional verschlüsselt. Den Kauf einer Konsole könnt ihr nicht vermeiden.

DREI ZUM PREIS VON EINEM

MASTER GAMES 1

PREISPROGNOSE 11€ (EU)

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1993

■ *Master Games 1* ist eine Spielesammlung, die als Bundle mit dem Master System II verkauft wurde. Die Reihe sollte eigentlich das Gegenstück zu den beliebten *Mega Games* für das Mega Drive werden. Allerdings war es die erste und gleichzeitig letzte Sammlung unter diesem Namen. Das Paket besteht aus *Super Monaco GP*, *Columns* und *World Soccer*.

Eigenartigerweise findet ihr kein Menü, aus dem ihr ein Spiel aussuchen könnt. Bei jedem neuen Start der Konsole wird ein zufälliges Spiel gestartet! Es ist deutlich sichtbar, dass sich Sega nicht viel Mühe mit der Sammlung gemacht hat. Statt eines schönen Sammlerhandbuchs findet ihr nur die drei individuellen Handbücher lieblos in die Hülle geworfen.

WAS IST DRIN?

Diese Spiele findet ihr in der Schachtel.



SUPER MONACO GP
Das Rennspiel teilt sich zwar den Namen mit dem eindrucksvollen Arcade-Hit, hat aber ansonsten kaum Gemeinsamkeiten. Ihr könnt hier nur aus der Vogelperspektive fahren, und die Steuerung lässt zu wünschen übrig. Der Split-Screen-Modus macht aber durchaus Spaß.



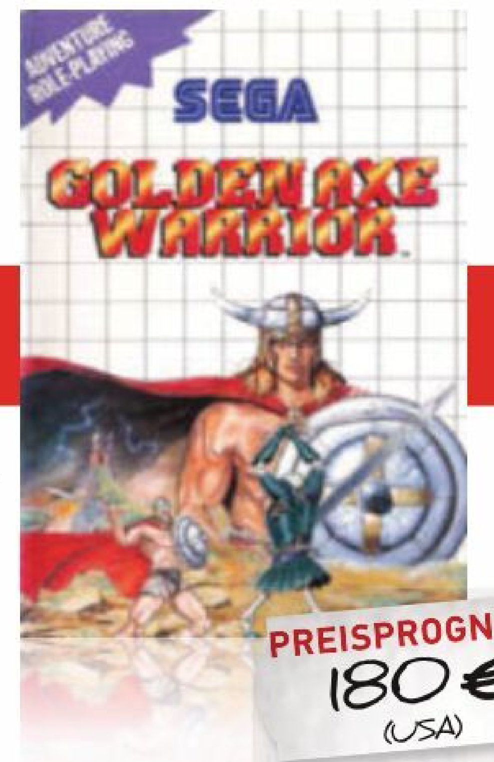
COLUMNS
Es gibt viele *Tetris*-Klone da draußen, und *Columns* ist einer der besseren. Neben einem klassischen Endlos-Modus kann die Zweispieler-Variante überzeugen. Das Puzzlespiel ist eindeutig der Star der Sammlung.



WORLD SOCCER
Dieses langsame, stolperhafte Gekicke erinnert eher an die Bambinis anstatt an die Endrunde einer Weltmeisterschaft. Das Bild scrollt noch nicht einmal, sondern baut sich neu auf, wenn ihr das Ende einer Zone erreicht habt. Furchtbar.

ALLES WAS GLÄNZT

GOLDEN AXE WARRIOR



ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1991

PREISPROGNOSE 180€ (USA)

PREISPROGNOSE 80€ (EU)

■ Es ist eindeutig, dass sich Sega bei diesem Teil der *Golden Axe*-Serie einiges von *The Legend of Zelda* abgeschaut hat. Erkundungsmöglichkeiten und Kampfmechanik sind sehr stark von Nintendos Klassiker inspiriert, um es etwas neutraler auszudrücken. Zwar findet ihr hier mehr Dialoge und etwas bessere Grafik als auf dem NES, aber insgesamt reicht die Qualität nicht aus, um Link das Wasser zu reichen.

Wie bei *Phantasy Star* wurde auf dem Modul eine Batterie verbaut, um die Spielstände zu speichern. Dieses Konzept war allerdings sehr teuer, dazu erschien *Golden Axe Warrior* relativ spät. Falls ihr den Titel haben wollt, müsst ihr mit Preisen von 80 Euro bis 150 Euro rechnen, eine US-Version schlägt sogar mit 180 Euro zu Buche.



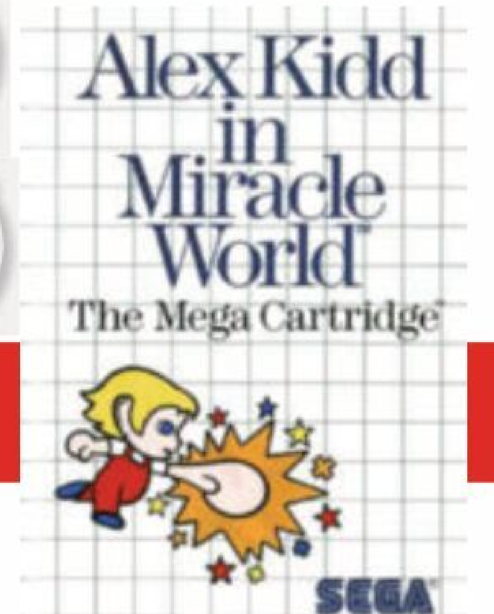
» [Master System] Der Anfang des Spiels ist recht schwierig, da ihr euch kaum heilen könnt.

VOLLTREFFER

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

PREISPROGNOSE 23€ (USA)

PREISPROGNOSE 50€ (EU)



ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1986

PREISPROGNOSE 14€ (JAPAN)

■ Das Debüt-Abenteuer von *Alex Kidd* ist Sega hervorragend gelungen. Der Plattformer besticht durch seine durchweg hohe Qualität, daneben hat Sega mit einer Vielzahl von Fahrzeugen und Endgegnern, die nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip besiegt werden können, sehr kreative Arbeit geleistet. Nimmt man den denkwürdigen Soundtrack und witzige Secrets dazu, ist es leicht zu verstehen, warum *Alex Kidd in Miracle World* eines der besten und kultigsten Spiele des Master Systems ist.

Angesichts der Beliebtheit und der hohen Verkaufszahlen könnte man also davon ausgehen, dass das Spiel heutzutage recht günstig zu bekommen ist. Leider falsch gedacht, denn das Spiel wurde millionenfach bereits vorinstalliert zusammen mit der Konsole verkauft, einzelne Module sind sehr selten.



» [Master System] Gewisse Ähnlichkeiten zu *Dragon Ball* sind nicht zu übersehen.

NOCH MEHR ZUM SAMMELN



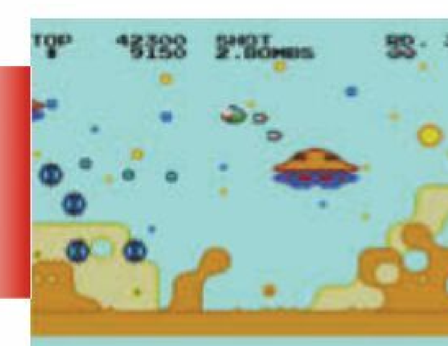
ASTERIX
ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1991
PREISPROGNOSE:
3 EURO (EU)



BUGGY RUN
ENTWICKLER: SIMS
JAHR: 1993
PREISPROGNOSE:
250 EURO (EU)



CHOPLIFTER
ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1986
PREISPROGNOSE:
7 EURO (EU), **5 EURO** (USA)



FANTASY ZONE
ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1986
PREISPROGNOSE:
10 EURO (EU), **25 EURO** (USA), **8 EURO** (JPN)



MASTERS OF COMBAT
ENTWICKLER: SIMS
JAHR: 1993
PREISPROGNOSE:
110 EURO (EU)

PREISPROGNOSE 5€ (EU)

PREISFRAGE

SONIC THE HEDGEHOG

ENTWICKLER: ANCIENT
JAHR: 1991



■ *Sonic* wird immer mit dem Mega Drive in Verbindung gebracht werden, auch wenn die Version für das Master System ein exzellenter Plattformer ist. Erstaunlich sind die Preisunterschiede zwischen den Regionen. In Nordamerika war *Sonic the Hedgehog* das letzte Spiel des Master Systems und verkaufte sich kaum, da die meisten Leute bereits auf eine 16-Bit-Konsole umgestiegen waren.

Um Kosten zu sparen, veränderte Sega für die EU-Version nur die Aufkleber mit dem Strichcode auf den Spieleschachteln. Dieser Strichcode ist der einzige Unterschied zwischen einem Spiel für 5 Euro und einem Spiel für 300 Euro, was Hardcore-Sammler aber nicht abschreckt.

PREISPROGNOSE 300€ (USA)



» [Master System] Auf dem Master System sind die Caterkillers etwas kleiner.

ROLLENSPIEL VOM FEINSTEN

PHANTASY STAR

PREISPROGNOSE 70€ (EU)

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1987



PREISPROGNOSE 55€ (USA)

PREISPROGNOSE 30€ (JAPAN)

■ Das Debüt-Rollenspiel des Master Systems kostete zum Release stolze 40 Euro, dafür lieferte *Phantasy Star* mit drei Planeten und beeindruckend flüssigen 3D-Dungeons ein außergewöhnliches Erlebnis. Der hohe Preis schreckte viele Kunden ab, und so verkaufte sich *Phantasy Star* nur schleppend, weshalb ihr auch heute noch recht viel Geld in die Hand nehmen müsst. Wir empfehlen euch daher, auf eine alte Master-System-Version zu verzichten und euch stattdessen etwas moderner aufzustellen. Im neuen Release *Sega Ages: Phantasy Star* könnt ihr den alten Klassiker auf eurer Switch erleben. Neben einer schnelleren Laufgeschwindigkeit werden die Dungeons automatisch skizziert.





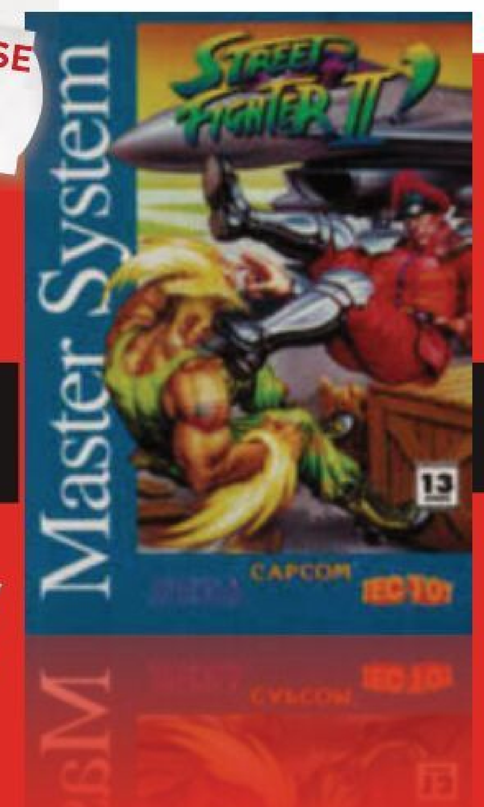
» [Master System] Hier seht ihr den Wüstenplaneten in *Phantasy Star*.

FINGER WEG

STREET FIGHTER II

PREISPROGNOSE 250€ (BRASILIEN)

ENTWICKLER: TECTOY
JAHR: 1997



■ Dank der einheimischen Firma TecToy war das Master System in Brasilien weit verbreitet. TecToy brachte neben eigenständig lokalisierten Versionen sogar selbst entwickelte Spiele auf den brasilianischen Markt. Für *Street Fighter II* legte sich der Vertrieb mächtig ins Zeug, auf der 8-Megabit-Cartridge fanden sogar Spracheffekte Platz.

Leider wird das Spiel seinem hohen Preis nicht gerecht. Die Spielfiguren bewegen sich sehr holprig, Kollisionsberechnung und Eingaberegistrierung sind schrecklich. Grafik und Soundeffekte sind sehr schwach, und vier Kämpfer fanden keinen Platz auf dem Modul.





BRASILIANISCHES FLAIR

Noch mehr von TecToy.





SONIC BLAST

Um die Lücken zwischen neuen Spielen zu füllen, konvertierte TecToy einige beliebte Hits des Game Gear für das Master System. Leider ist *Sonic Blast* nicht gut gelungen, die kleine Konsole ist dem vorgerenderten Grafikstil einfach nicht gewachsen. Auch die Steuerung kann nicht überzeugen.

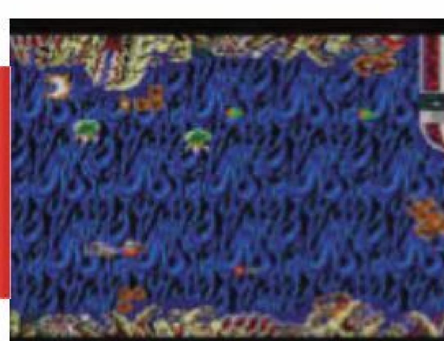
FIRE & ICE

Diese Amiga-Konvertierung sollte eigentlich von Virgin Interactive in Europa auf den Markt gebracht werden. Da sich das Master System am Ende seiner Tage nicht mehr gut verkaufte, wurde die Produktion eingestellt. TecToy hatte allerdings noch einige leere Module auf Lager und stellte das Spiel in Eigenregie fertig.



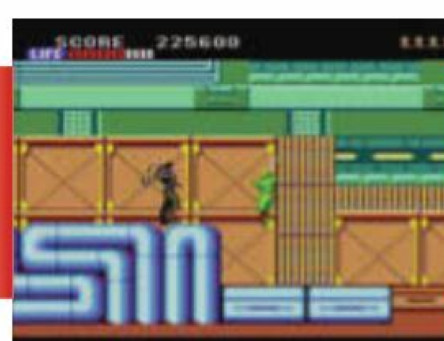
NINJA GAIDEN

ENTWICKLER: SEGA/SIMS
JAHR: 1992
PREISPROGNOSE:
34 EURO (EU)



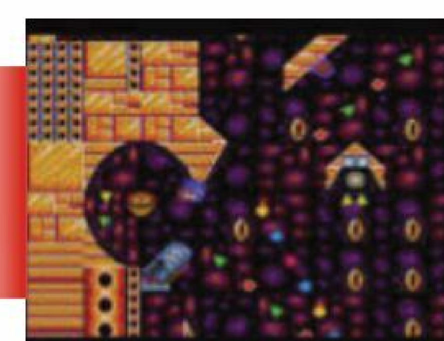
R-TYPE

ENTWICKLER: COMPILE
JAHR: 1988
PREISPROGNOSE:
9 EURO (EU), **22 EURO** (USA), **45 EURO** (JPN)



SHINOBI

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1988
PREISPROGNOSE:
4 EURO (EU), **12 EURO** (USA), **8 EURO** (JPN)



SONIC SPINBALL

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1995
PREISPROGNOSE:
115 EURO (EU)



THE NINJA

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1986
PREISPROGNOSE:
2 EURO (EU), **11 EURO** (USA), **13 EURO** (JPN)

CHOPLIFTER!



Dan Gorlin war kein Spieler. Im Gegensatz zu anderen jungen Amerikanern der frühen 80er Jahre bekämpfte er keine Alien-Wellen in Spielhallen, erschlug keine Monster auf Papier oder Computer, interessierte sich nicht für Handhelds und Heimkonsolen. Aber nach drei Jahren KI-Forschung für einen US-Think-Tank gab er 1981 seinen Job auf, hatte einen müßigen Sommer lang alle Zeit der Welt – und Spaß am Programmieren eines Apple II, den ihm sein Großvater lieh. Ein halbes Jahr brauchte er, um darauf das Helikopter-Actionspiel *Choplifter* zu schreiben, das seinen Namen berühmt machte und ihm und seinem Publisher viel Geld einbrachte.

Brøderbund stattete Gorlin nämlich nicht nur mit großzügigen Tantiemen aus, sondern präsentierte den Spielemacher auch prominent auf Cover und Titelbild. Zudem verkaufte der populäre Software-Verlag jahrelang massenhaft Exemplare von *Choplifter*, setzte das Spiel auf diverse Plattformen um und lizenzierte es vielfach. So veröffentlichte Sega 1985 eine Arcade-Version und vergaß auch nicht, Dan Gorlin zu erwähnen.

In meinen Hinterkopf brennt sich der Name ebenfalls ein, als ich ab 1984 regelmäßig meine *Choplifter*-Einsätze auf dem C64 fliege. Und bei diesen ebenso regelmäßig kläglich scheitere. Denn *Choplifter* ist ganz schön herausfordernd: Mein Hubschrauber, der mit einem satten Trägheitsmoment ausgestattet ist, bewegt sich über eine horizontal scrollende Landschaft, durch die feuernde Panzer walzen. Schon bald flitzen auch Düsenjets über den Himmel und schicken mir Raketen hinterher, noch etwas später im Spielverlauf jagen mich drohnenartige Flugkörper.

Der Grund für den geballten Aufmarsch: Der Gegner will verhindern, dass ich 64 UN-Diplomaten aus seiner Gewalt befreie. Die Geiseln sind in vier Baracken kaserniert, die durch Geschosse von Freund oder Feind aufgesprengt werden, worauf sich ein Schwall wetzender und winkender weißer Männchen aus ihnen ergießt. In deren Nähe setze ich auf und sehe zu, wie sie zu mir laufen und einer nach dem anderen im Hubschrauber verschwinden – maximal 16 Geiseln haben Platz, dann geht es zur Basis zurück, wo sie ebenso fix wieder aus dem Heli springen und sich in Sicherheit bringen. Wie ich selbst sind auch die Männchen alles andere als unverwundbar – immer wieder zerquetsche ich sie unter meinen Kufen oder sie geraten in den mir geltenden Geschosshagel.

Wäre es nach Dan Gorlin gegangen, wäre sein Spiel noch herausfordernder geworden. Ihn interessierte zunächst nämlich nur die Simulation des Helikopters, erst auf Betreiben von Brøderbund schraubte er den Realismus von Physik und Steuerung zurück. Er fügte Landschaft und Gegner hinzu und erst zum Schluss die Geiseln. Ein Nachbar von ihm war glühender *Defender*-Fan, erzählte von der dortigen Männchen-Mechanik und pflanzte so den Gedanken in Gorlins Gehirn.

Das Geiselszenario erwies sich als Glücksgriff: Nicht zuletzt, weil es keine Punkte für Abschüsse gibt und nur die geretteten Männchen gezählt werden, interpretiert man *Choplifter* vielerorts als „Antikriegsspiel“, das Eltern bedenkenlos ihrem Nachwuchs gönnen. Zudem ist in den Köpfen der Amerikaner immer noch die Geiselnahme von Teheran präsent, bei der zwischen Ende 1979 und Anfang 1981 52 US-Diplomaten im Iran gefangen gehalten wurden und ein Befreiungsversuch mit Helikoptern tragisch scheiterte – am Bildschirm lässt sich die Scharte quasi virtuell auswetzen. Doch auch ohne tiefere Beweggründe wird eine ganze Generation früher Heimcomputerspieler (inklusive mir) von *Choplifter* gefesselt, dank der zu dieser Zeit unvergleichlich geschmeidigen Animationen von Mensch und Maschine. *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Beeindruckende Inszenierung

„Fellini, Huston, Spielberg, macht Platz: Dan Gorlin ist da“, jubelt das Apple-Magazin *Softline* in der Besprechung von *Choplifter* im Juli 1982. Die Aussage „erster Computer-unterstützter Animationsfilm“ klingt heute arg enthusiastisch, aber in den frühen 80ern war eine gewisse Verzückung ob flatternder US-Fahne, putzmunterer Geiseln und wummernder Rotorblätter zulässig. Dan Gorlin wusste um die Qualitäten und orientierte sich auch in seinem Finale am Kino: Statt „Game Over“ lautet es „The End“.

DER FEIND



Das Reich des Bösen

Östlich von Patagonien und im Süden Kurdistans liegt das „Bungeling Empire“, wo 64 UN-Diplomaten gekidnappt wurden. Als Basis des Spielers dient ein extraterritoriales US-Postverteilzentrum, zu dem die Einsatz-Helis als Briefsortiermaschinen deklariert geschmuggelt wurden. Die Bungelings sind beliebte Brøderbund-Bösewichte: Sie verhelfen Will Wrights Debütspiel *Raid on Bungeling Bay* (Bild) zu seinem Titel und verantworten in *Lode Runner* die gegnerischen Roboterwachen.

DIE STEUERUNG



Ausgeklügelte Kontrolle

Während viele Kollegen den Joystick nur optional unterstützen, setzt Gorlin bei seiner Apple-II-Version einen Zwei-Button-Stick voraus. Ein Knopf dient zur Betätigung der Bordkanone, der andere zur Richtungsänderung der Heli-Nase: Ein langer Druck dreht sie um 180 Grad, ein kurzer lässt sie Richtung Spieler blicken, woraufhin er Panzer am Boden angreifen kann. Trotz eines Buttons weniger klappt's auch per C64-Joystick gut: Ein kurzer Druck feuert, ein längerer dreht je nach Dauer um 90 oder 180 Grad.

DIE UMSETZUNGEN



Herausforderung für alle

Vom Apple II findet *Choplifter* seinen Weg auf zahllose 8-Bit-Computer und -Konsolen wie VC20, MSX, Colecovision oder Atari 7800. Während diese das Gorlin-Vorbild relativ originalgetreu nachbilden, unterscheidet sich Segas Spielhallenversion deutlich: Sie hat vier Landschaften und ist wegen eines gewaltigen Gegneraufkommens (darunter dauerfeuernde Flak) noch herausfordernder als das Original. Die Versionen für NES und Master System orientieren sich an der Arcade-Variante.

DIE NACHFOLGER



Fast ein One-Hit-Wonder

So unvergessen *Choplifter* für die 8-Bit-Generation auch ist: Die Marke und ihr Erfinder tauchen in den Folgejahren nur noch sporadisch auf. Für Game Boy, Game Gear und SNES erscheinen in den frühen 90ern mit *Choplifter II* und *III* (Bild) ordentliche Actiontitel, die in zentralen Aspekten dem Original treu bleiben. 2012 liefert zudem inXile mit *Choplifter HD* einen passablen Sidescroller ab. Dan Gorlin designt noch eine Handvoll anderer Titel, erreicht aber nie mehr die Bekanntheit der *Choplifter*-Ära.

BESTER MOMENT



Großartig!

„Magnificent!“ – dieses Lob bekommt der *Choplifter*-Spieler am Ende seines Einsatzes zu Gesicht, aber nur, wenn er wirklich alle 64 Geiseln aus den Fängen des Bungeling Empire befreit und lebend zurück zur eigenen Basis gebracht hat. Keine einzige darf also erschossen oder zermalmt worden oder mit dem Heli abgestürzt sein. Die Befriedigung über dieses Lob ist groß, denn es bedarf viel Übung, bis man einen perfekten Lauf hinlegt – dann aber dauert das gesamte Spiel sechs Minuten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** APPLE II, C64, ARCADE, NES UND VIELE MEHR
- » **PUBLISHER:** BRØDERBUND
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1982
- » **GENRE:** ACTION

Was die Presse sagte …



Happy Computer Sonderheft 17, 86 % (Master System)
„Die Jungs von Sega haben aus dem Ur-Oldie *Choplifter* ein rassiges Action-Spiel mit klasse Grafik gemacht (...) Die Cartridge ist eine hervorragende Version des Spielautomaten und die Motivation ist durch die drei umfangreichen Levels geschickt hochgeschraubt worden.“ *(Heinrich Lenhardt)*

Softline 1, Juli 1982 (Apple II)
„Wenn ihr euch die kleinen winkenden Leute genau anseht, seht ihr ihre Hoffnung und Aufregung, ihr Vertrauen in euch; ihr seht ihre Unschuld. Das sorgt dafür, dass sich *Choplifter* schwer spielen lässt.“ *(Jim Salmons)*

Was wir denken

Die Zutaten des Spiels – Heli, Baracken, Panzer, Jets, Drohnen und ein paar Dutzend Männchen – wirken heute arg überschaubar, die Animationen begeistern nicht mehr. Doch die eingängige Heli-Physik, die klare Gegnerlogik und die 64 Geiseln motivieren immer noch.

SAMMLER-CHECK

NINTENDO-64-SPIELE

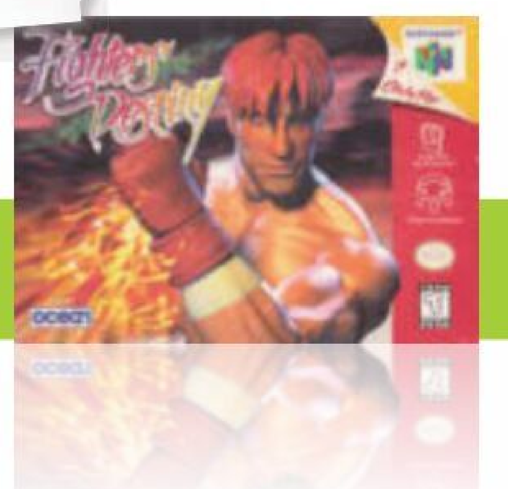
Nintendos 64-Bit-Kracher ist bis heute legendär, für viele erfolgreiche Hits erschien deshalb folgerichtig ein Remaster. Trotzdem gibt es noch einige Spiele, die nur exklusiv für das N64 erhältlich sind. Wir stellen euch 20 Titel vor, die ihr in eure Sammlung aufnehmen solltet.



FOLGT EUREM SCHICKSAL

FIGHTER'S DESTINY

PREISPROGNOSE 32€ (JAPAN)



ENTWICKLER:	OPUS CORP.
JAHR:	1998

■ Gute Prügelspiele waren auf dem N64 Mangelware. Dieses erfreuliche Angebot von Opus Corp. nehmen wir deshalb gerne an! Einige der Kämpfer sind zwar recht einfallslos entworfen, es gibt sogar einen, der schlicht die Berufskategorie „Ninja" als Namen trägt. Dafür überzeugt uns die Spielmechanik auf ganzer Linie. Während eines Kampfes sammelt ihr Punkte, um das Match für euch zu entscheiden. Für Spezialattacken und Kombos bekommt ihr deutlich mehr Punkte.

Das Spiel schafft es, allein mit den Knöpfen A und B eine ungeheure Spieltiefe zu erzeugen. Euer Glück als Sammler: Das Prügelspiel ist nicht sehr bekannt, deshalb sind die Preise absolut erschwinglich. Falls ihr eine japanische Version haben wollt, müsst ihr nach *Fighting Cup* suchen, allerdings auch etwas tiefer in die Tasche greifen.



» [N64] Vorsicht vor Pierre: Der unbeholfene Schein trügt.

PREISPROGNOSE 10€ (USA)

PREISPROGNOSE 16€ (EU)

AB IN DEN RING

Mit diesen Kämpfern tretet ihr an:



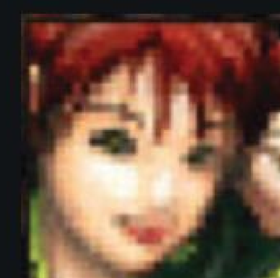
RYUJI Der Ryu-Klon ist Karatemeister und verleiht dem Spiel sein Gesicht. Er ist leicht zu spielen und eignet sich deshalb besonders für Einsteiger.



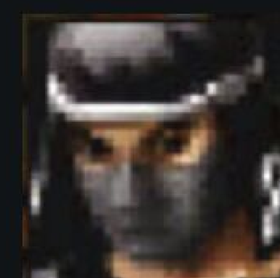
ABDUL Der große Mongole ist nicht für seine Flinkheit bekannt: Seine heftigen Attacken dauern etwas in der Ausführung. Eher für Profis geeignet.



TOMAHAWK Wie Abdul ist auch der indianische Kämpfer groß, stark und langsam. Wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr, aber er ist leicht zu kontern.



MEILING Die zierliche Chinesin kann Gegner weder werfen noch umklammern, dafür sind ihre Attacken pfeilschnell.



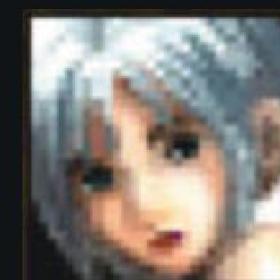
NINJA Der zweite japanische Kämpfer lässt sich nur schwer effektiv einsetzen. Wenn man den Bogen aber raus hat, muss der Gegner leiden.



LEON Der spanische Hitzkopf ist der wohl beste Allrounder im Spiel. Mit seinen Tritten hält er die Gegner auf Distanz.



PIERRE Der französische Clown setzt Techniken ein, bei denen er dem Gegner seinen Rücken zuwendet. Auf keinen Fall für Anfänger geeignet!



VALERIE Wenn ihr eine Kämpferin sucht, die hauptsächlich aus der Luft angreift, können wir diese deutsche Akrobatin empfehlen.



BOB Und noch ein Brecher: Der Brasilianer steckt gerne Schläge ein, wenn er dafür seinen Gegner in seine riesigen Pranken bekommt.

GÜNSTIGER FEUERSTUHL

EXCITEBIKE 64



PREISPROGNOSE 10€ (JAPAN)

ENTWICKLER: LEFTFIELD PRODUCTIONS
JAHR: 2000

■ Mit etwas Mühe könnt ihr einige großartige N64-Exklusivtitel finden, die für wenig Geld zu haben sind. Die 3D-Version von *Excitebike* fällt genau in diese Kategorie. Das Rennspiel ist zwar schwer zu meistern, dafür könnt ihr euch auf tolle Extras freuen: Als Belohnung dürft ihr das NES-Original und eine 3D-Version davon freischalten, zusätzlich wartet ein lustiges Fußballspiel auf euch. Erst wenn ihr *Excitebike 64* durchgespielt habt, was vermutlich eine Weile dauern wird, könnt ihr euch mit dem Streckeneditor austoben. Also: Ihr bekommt hier für wenig Geld (eine gut erhaltene, europäische Version sollte so um die 14 Euro kosten) viel Inhalt.



» [N64] Selbst auf den einfachen Strecken ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch.



» [N64] Dicht an dicht fahrt ihr auf eine große Rampe zu.

DICKER BROCKEN

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

PREISPROGNOSE 95€ (USA)



ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 1999

■ Anfänglich gab es einige Vorbehalte gegenüber den *Castlevania*-Ablegern auf dem N64. Und tatsächlich ist bei ihnen die Kameraperspektive nicht gelungen und die Steuerung etwas hakelig. Aber es sind wunderbar atmosphärische Titel mit spannenden Bosskämpfen und hervorragender Musik. Bereits der erste Teil ist zu empfehlen, ihr solltet euch aber den Nachfolger *Legacy of Darkness* ansehen. Darin findet ihr zwei zusätzliche Spielfiguren und eine ganze Reihe Extras. In letzter Zeit erfuhr *Legacy of Darkness* einen wahnsinnigen Hype, die Preise sind stark angestiegen. Für eine US-Version wurden Preise bis 260 Euro aufgerufen. Mittlerweile solltet ihr wieder für unter 100 Euro fündig werden. Falls ihr die japanische Version wollt, sucht nach *Akumajou Dracula*.



» [N64] Ein alter Bekannter für Kenner des ersten *Castlevania*-Teils.



» [N64] Neben Cornell, dem Werwolf, ist auch der noble Ritter Henry Oldrey neu dabei.

CHAOS BIS ZUM ENDE

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

PREISPROGNOSE 190€ (USA)

ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 1997

PREISPROGNOSE 45€ (JAPAN)

■ Konamis herrlich albernes *Mystical Ninja* ist eines dieser Spiele, bei denen eine nicht optimierte PAL-Version besonders schmerzt. Falls ihr euch aber von einer langsameren Spielgeschwindigkeit oder dem zusätzlich begrenzten Bildschirm nicht abschrecken lasst, bekommt ihr einen chaotisch-verrückten Plattformer mit all dem Humor der früheren Titel und einigen neuen, stimmigen Spielmechaniken. Die Kameraführung wurde oft und zu Recht kritisiert, ist aber noch erträglich. Es lohnt sich auf jeden Fall, sich in das Abenteuer zu stürzen: Konami bietet euch in etwa elf Stunden Spielzeit viel Spaß und Überraschung. Die schlechtere PAL-Version gibt es ab 20 Euro zu kaufen, während ihr für eine heiß begehrte US-Version mit schmerzhaften 190 Euro rechnen müsst.

PREISPROGNOSE 20€ (EU)



» [N64] Neben Städten und einer großen Spielwelt erkundet ihr mehrere Dungeons.



» [N64] Die chaotischen Kämpfe sind in 3D noch spektakulärer.

GOEMONS KUMPELS

Neben Goemon könnt ihr drei weitere Helden steuern.



EBISUMARU
Lasst euch von seinem witzigen Gewatschel nicht täuschen: Ebisumaru teilt mit seinem riesigen Hammer ordentlich aus. Zusätzlich verfügt er über eine Lampe, mit der er Geister und versteckte Objekte findet. Er kann sich schrumpfen, um kleine Gänge zu nutzen.

YAE
Die grünhaarige Kunoichi wird erst später im Spiel freigeschaltet. Sie ist mit einem Schwert ausgestattet, greift aber auch auf eine Bazooka zurück. Mit Hilfe ihrer Flöte teleportiert sie sich zu verschiedenen Orten. Außer ihr kann niemand Wasserwege erkunden.

SASUKE
Auch Sasuke könnt ihr erst relativ spät im Spiel steuern. Dank seiner Supersprünge ist er extrem nützlich, um komplexe Plattformpassagen zu meistern. Sein Kunai ist als Waffe ganz okay, deutlich besser sind seine Bomben, mit denen er versperrte Türen aufsprengen kann.

N64-SAMMLERTIPPS

Speichernot
■ Holt euch genügend Controller Paks, um eure Spiele zu speichern. Spiele wie *ISS '98* benötigen ein Pak für sich alleine.

Keine Angst
■ Mit japanischen Versionen könnt ihr eine Menge Geld sparen. Die Sprachbarriere ist oft nur niedrig, schaut euch etwa *Pilotwings 64* an.

Importkosten
■ In letzter Zeit müsst ihr für Importe aus den USA auf erhöhte Einfuhrzölle und weitere Versandkosten achten.

Regionale Unterschiede
■ Leider sind nicht alle Spiele in allen Regionen gleich optimiert. Informiert euch am besten im Vorfeld über euer Objekt der Begierde.

FÜR DIE GANZE FAMILIE

MARIO PARTY 2

PREISPROGNOSE 50€ (EU)

ENTWICKLER: HUDSON SOFT
JAHR: 1999

PREISPROGNOSE 45€ (USA)

■ Ein gut durchdachtes Brett und einige sehr unterhaltsame Minispiele lassen *Mario Party 2* zu unserem Favoriten der drei *Mario Party*-Spiele werden. Die 21 Minispiele aus dem Vorgänger wurden schön überarbeitet und eure Spielfiguren erhielten verschiedene Kostüme. In letzter Zeit ist ein Preissprung zu verzeichnen, komplette PAL-Versionen erzielen bis zu 110 Euro. Japanische Versionen sind zwar günstiger, dafür ist es ohne Sprachkenntnis fast unmöglich, die Minispiele zu verstehen.

PREISPROGNOSE 25€ (JAPAN)



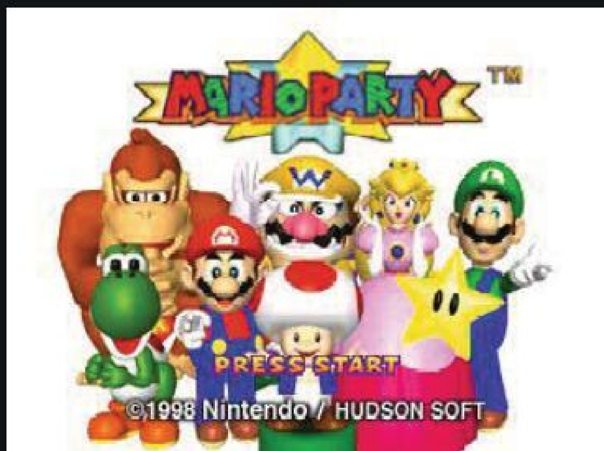
» [N64] Die Piratenkostüme sind sehr stimmig und fügen sich gut ins Spiel ein.

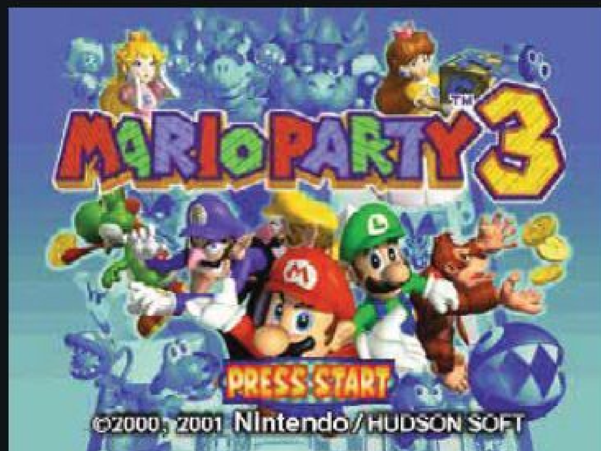


» [N64] Bei den Minispielen durften sich die Entwickler kreativ austoben.

DIE ALTERNATIVEN
Noch mehr *Mario Party.*

Das originale *Mario Party* erschien 1998 und war schon vor der Veröffentlichung ein Hit. Mario und seine Freunde ziehen auf einem virtuellen Spielbrett umher und bestreiten dabei 50 Minispiele, die sowohl belastend für eure Daumen als auch für eure Freundschaft sein können. Beim Kauf müsst ihr mit etwa 60 Euro rechnen. Für *Mario Party 3* müsst ihr deutlich tiefer in die Taschen greifen, eine originalverpackte Version kostet etwa 200 Euro.





KOMPLETTER IRRSINN

PAPER MARIO

PREISPROGNOSE 159€ (EU)

ENTWICKLER: INTELLIGENT SYSTEMS
JAHR: 2000

PREISPROGNOSE 150€ (USA)



PREISPROGNOSE 25€ (JAPAN)



» [N64] Auch in 2D macht Mario weiterhin eine gute Figur.

■ Vermutlich liegt es an dem Erscheinen von *Paper Mario: The Origami King* im vergangenen Jahr, vielleicht auch daran, dass die Kinos momentan geschlossen sind. Eine andere Erklärung für die unglaublichen Preise für *Paper Mario* fällt uns aktuell nicht ein! Während ihr im Februar noch 90 Euro für eine US-Version gezahlt habt, sind es inzwischen 150 und 190 Euro.

Eine japanische Version ist wie so oft deutlich günstiger, aber aufgrund der vielen Texte nicht zu empfehlen. Bleibt noch die PAL-Version, die momentan extrem hoch gehandelt wird. Spiele im normalen Zustand findet ihr zwischen 150 und 510 Euro, eine Sammleredition wechselte vor Kurzem für sage und schreibe 1.100 Euro den Eigentümer. Eine günstigere Alternative wäre das Remake, das ihr im Wii U-Store erwerben könnt.

DAS RUNDE MUSS INS ECKIGE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

PREISPROGNOSE 50€ (USA)

PREISPROGNOSE 10€ (JAPAN)

ENTWICKLER: MASAYA GAMES
JAHR: 1991

■ Konamis hervorragendes Fußballspiel ist ein gutes Beispiel für die großen Preisdifferenzen der drei Regionen. In Europa war *ISS '98* ein riesiger Erfolg, entsprechend wurde das Spiel oft verkauft. Gut erhaltene Versionen bekommt ihr ab 3 Euro, und für eine PAL-Version läuft das Sportspiel erstaunlich schnell. Eine seltenere, gut erhaltene US-Version kostet euch hingegen rund 50 Euro. Falls ihr euch in Richtung Asien orientieren wollt, müsst ihr nach *Jikkyo World Soccer: World Cup France '98* suchen. Da es im Spiel nicht viel Text gibt, ist die Sprachbarriere nicht weiter schlimm. Egal wofür ihr euch entscheidet, mit *ISS '98* bekommt ihr das beste Fußballspiel der Konsole.

PREISPROGNOSE 3€ (EU)



» [N64] Die Torhüter sind im Konami-Sportspiel nur schwer zu überwinden.

IM SAMMLERRAUSCH



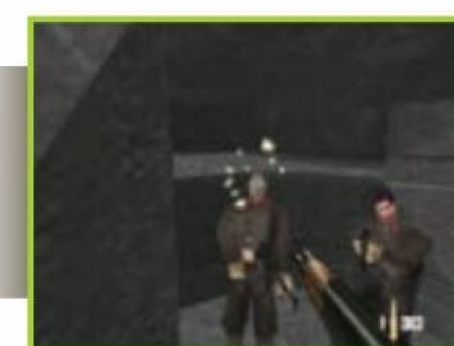
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
ENTWICKLER: BOSS GAME STUDIOS
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
16 EURO (EU), **33 EURO** (USA)



WWF NO MERCY
ENTWICKLER: AKI CORPORATION
JAHR: 2000
PREISPROGNOSE:
16 EURO (EU), **66 EURO** (USA)



MARIO GOLF
ENTWICKLER: CAMELOT SOFTWARE
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
23 EURO (EU), **49 EURO** (USA), **11 EURO** (JPN)



GOLDENEYE 007
ENTWICKLER: RARE
JAHR: 1997
PREISPROGNOSE:
20 EURO (EU), **38 EURO** (USA)



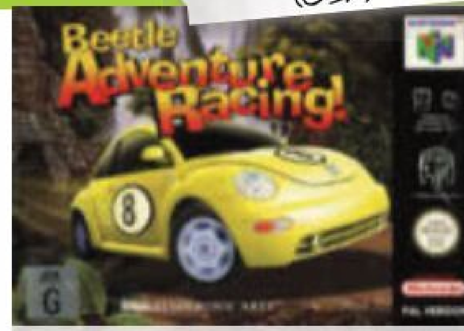
BODY HARVEST
ENTWICKLER: DMA DESIGN
JAHR: 1998
PREISPROGNOSE:
21 EURO (EU), **30 EURO** (USA)

KÄFERALARM

BEETLE ADVENTURE RACING

ENTWICKLER: PARADIGM ENTERTAINMENT, EA CANADA
JAHR: 1999

PREISPROGNOSE 26€ (USA)



Auf dem N64 findet ihr viele Arcade-Rennspiele, aber nur wenige sind so unterhaltsam wie *Beetle Adventure Racing*. Wenig Speicherplatz bedeutet natürlich wenige Rennstrecken, dafür hat Paradigm Entertainment sich etwas Nettes einfallen lassen, um den Wiederspielwert zu erhöhen: Auf den vielen Abkürzungen sammelt ihr Power-ups, mit denen ihr eure Bestzeit noch weiter steigert. Interessanterweise ist eine australische PAL-Version namens *HSV Adventure Racing* im Umlauf, die unsere Käfer mit HSV-Clubsport-Fahrzeugen ersetzt. Hierbei handelt es sich um eine wahre Rarität, für eine gut erhaltene Sammleredition müsst ihr mit mindestens 370 Euro rechnen.

PREISPROGNOSE 22€ (EU)

PREISPROGNOSE 31€ (JAPAN)



» [N64] Die KI fährt sehr aggressiv und fordert euch ständig heraus.

POKÉ-RÄTSEL

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

PREISPROGNOSE 55€ (EU)



ENTWICKLER: NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY
JAHR: 2000

Alles rund um *Pokémon* ist erfahrungsgemäß recht teuer, da stellen die Spin-offs keine Ausnahme dar. *Pokémon Puzzle League* ist eines der besseren, exklusiven Puzzlespiele für Nintendos Konsole. Die Aufnahme in eure Sammlung ist es definitiv wert. Das Spielprinzip ähnelt der beliebten *Panel De Pon*-Serie, wird aber durch die *Pokémon*-Lizenz aufgewertet. Für ungefähr 55 Euro erhaltet ihr eine Vielzahl an Spielmodi, angefangen vom üblichen Vs-Modus bis hin zu einem brandneuen 3D-Modus, der einen Zylinder mit 18 Blöcken als „Spielbrett" bietet. Da *Pokémon Puzzle League* zu unserer Überraschung nie in Japan veröffentlicht wurde, müsst ihr mit einer PAL- oder US-Version vorlieb nehmen.

PREISPROGNOSE 51€ (USA)



» [N64] So erlebt ihr euren großen Auftritt im Stadion.

KOSTENGÜNSTIG

PILOTWINGS 64

PREISPROGNOSE 32€ (USA)

ENTWICKLER: NINTENDO EAD, PARADIGM SIMULATION
JAHR: 1996



PREISPROGNOSE 9€ (EU)

Pilotwings 64 ist euch sicher als einer der Launch-Titel für N64 in guter Erinnerung. Neben *Mario 64* und *Zelda: Ocarina of Time* ist das Sportspiel ein weiteres Beispiel dafür, wie gut der Wechsel von der pixelbasierten SNES-Ära ins polygonale 3D-Zeitalter gelang. Inhaltlich ähnelt *Pilotwings 64* sehr dem SNES-Original, bringt aber gleich sechs neue Charaktere mit sich. Die Herausforderungen verlangen einiges an Geschick, und in den Bonus-Etappen dürft ihr euren Fallschirm auspacken. Da *Pilotwings 64* schon zum Start der Konsole ausgeliefert wurde, sind extrem viele Exemplare im Umlauf, was sich in günstigen Preisen niederschlägt. Einzig die US-Sammlereditionen sind etwas teurer, hier müsst ihr mit 50 Euro rechnen.



PREISPROGNOSE 12€ (JAPAN)



DREIERPACK

Die Serie aus drei Spielen, warum verzichten?

PILOTWINGS

Wie sein N64-Nachfolger war das ursprüngliche *Pilotwings* für SNES ebenfalls ein Launch-Titel. Es ist sehr gut gealtert und trotzdem erschwinglich. Vollständige englische Versionen kosten nicht mehr als 30 Euro, eine japanische Version bekommt ihr ab 20 Euro.



PILOTWINGS RESORT

Und noch ein Launch-Titel, diesmal für Nintendo 3DS. Die Ähnlichkeiten zu den Vorgängern sind nicht zu übersehen, aber es flossen auch einige Elemente von Wii Sports Resort mit ein. Achtung: Das Spiel hat eine Regionen-Sperre.





ROCKET: ROBOT ON WHEELS

ENTWICKLER: SUCKER PUNCH
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
99 EURO (EU), **244 EURO** (USA)



SUPER SMASH BROS

ENTWICKLER: HAL LABORATORY
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
43 EURO (EU), **79 EURO** (USA), **20 EURO** (JPN)



SIN & PUNISHMENT

ENTWICKLER: TREASURE
JAHR: 2000
PREISPROGNOSE:
43 EURO (JPN)



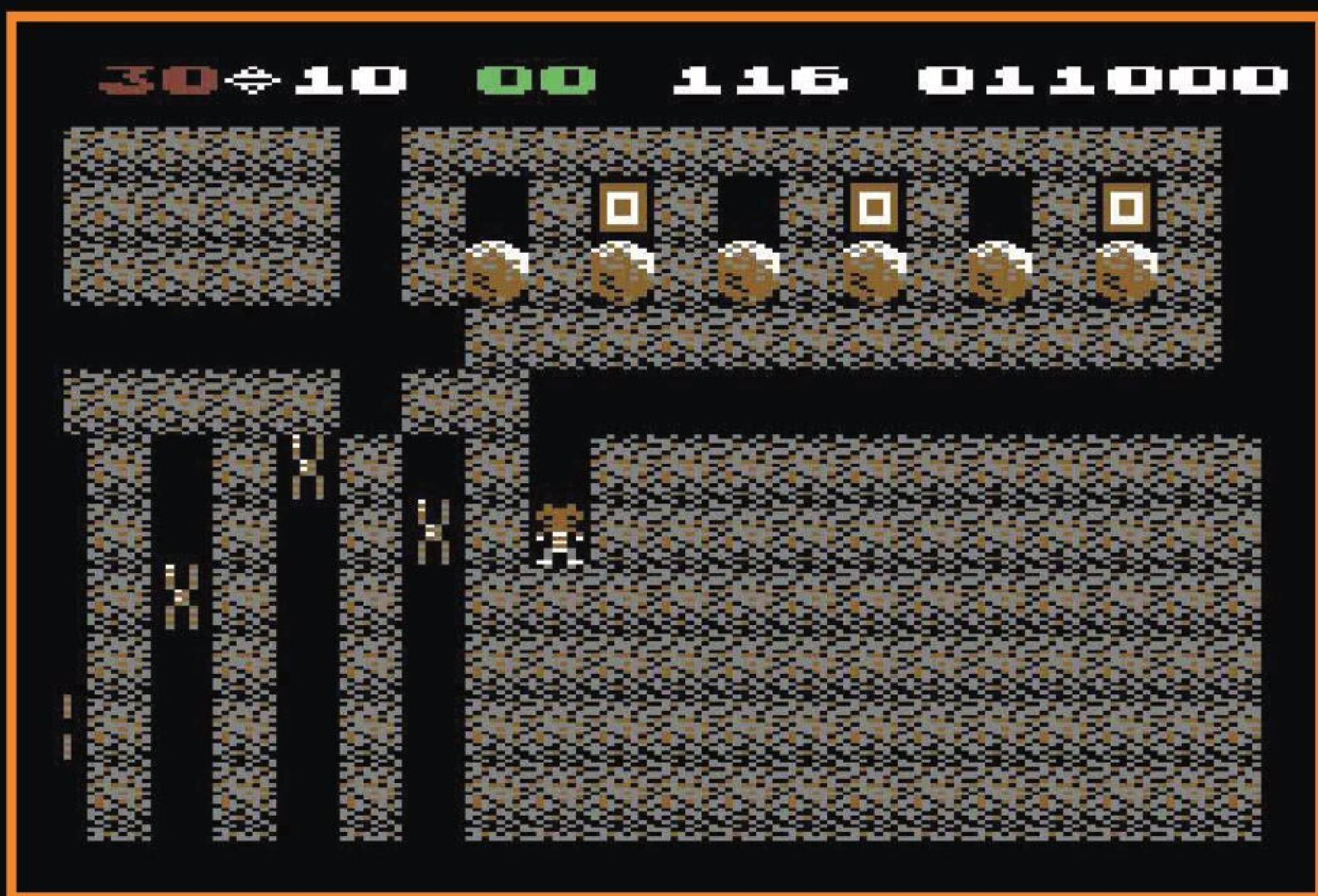
POKÉMON SNAP

ENTWICKLER: HAL LABORATORY
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
30 EURO (EU), **42 EURO** (USA), **8 EURO** (JPN)

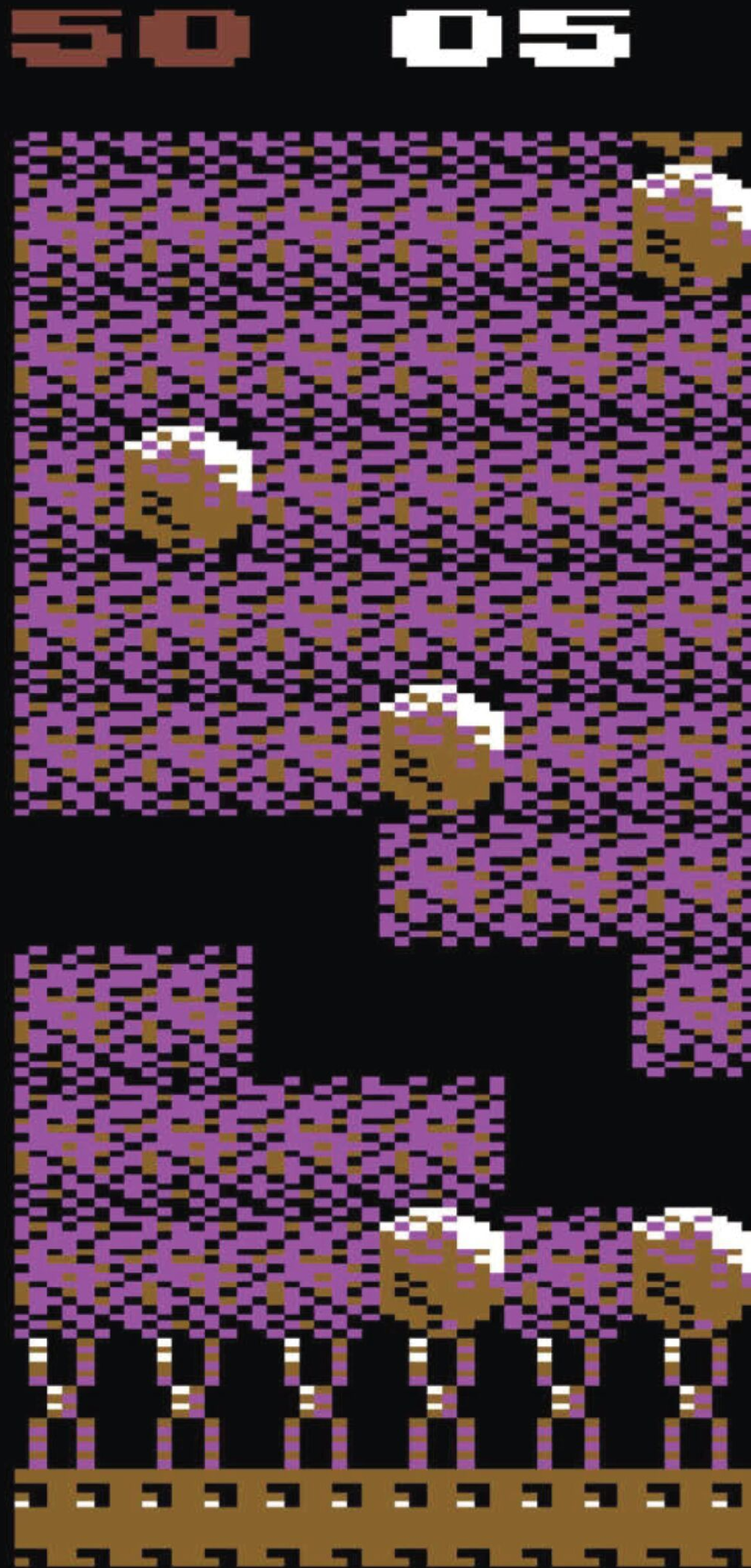


EXTREME-G

ENTWICKLER: PROBE ENTERTAINMENT
JAHR: 1997
PREISPROGNOSE:
13 EURO (EU), **14 EURO** (USA), **13 EURO** (JPN)







Boulder Dash

TÖDLICHE EDELSTEINE



» **PUBLISHER:** FIRST STAR SOFTWARE (PETER LIEPA UND CHRIS GRAY)
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** ATARI 400/800 (XL), COMMODORE 64, SPÄTER PORTIERUNGEN AUF PRAKTISCH ALLE ANDEREN 8-BIT-HOMECOMPUTER

Von Jörg Langer

Auf dem C64 spielte ich anfänglich vor allem Baller-Action à la *Space Pilot*, denn seien wir doch mal ehrlich: Es ging uns doch allen darum, irgendwie *Star Wars* oder *Kampfstern Galactica* nachzuspielen, habe ich recht? Doch schnell lernte ich, dass es auch andere Genres gab als Shoot-em-ups: Denkspiele nämlich, die durchaus auch actionreich sein konnte. Das wohl beste von ihnen, Mitte der 80er: *Boulder Dash*.

Die Regeln in *Boulder Dash* sind simpel: Ein Männchen namens Rockford will Diamanten sammeln, die auf einem 2D-Screen zusammen mit leeren Flächen, Felsen und Gegnern (Schmetterlinge, Glühwürmer, Amöben) verteilt sind. Undurchdringliche Mauern gibt es obendrein. Um bis zum Levelende zu gelangen, bleiben mir 150 Sekunden, und natürlich will ich auf dem Weg möglichst alle Diamanten einsammeln.

Erde kann ich einfach weggraben. Diamanten sammele ich durch Drüberlaufen ein. Aber wehe, ein Diamant fällt mindestens ein Feld weit von oben auf mich: Dann tötet er mich, ebenso wie Felsen, die auf mich fallen. Grabe ich direkt unter einem Felsen Erde weg, wartet er mit dem Runterfallen, bis ich weg bin. Liegen zwei oder mehr Felsen (oder Diamanten) aufeinander, und ist rechts oder links vom unteren bereits die Erde weggeräumt, so bringt das Wegschaufeln der Erde neben dem oberen selbigen Stein zum Abrutschen und Runterfallen. Einzelne Felsen darf ich verschieben, wenn dahinter ein leeres Feld ist.

Die Schmetterlinge sind bei der kleinsten Berührung tödlich, verwandeln sich aber ihrerseits in neun Edelsteine, wenn ihnen etwas auf den Kopf fällt. Nicht weniger unangenehm: die Amöben, durch ein waberndes X dargestellt. Diese pflanzen sich durch Teilung immer weiter fort und verschlucken nach und nach alle Erde. Ich kann sie aber mit Felsen „einmauern“, und treffe ich ein Amöbenfeld per Felsen, verwandeln sich



alle Amöbenteile in Diamanten. Die Glühwürmchen (pulsierende Quadrate) sprengen Mauern weg, wenn ihnen etwas auf den Kopf fällt.

Bis auf einige wenige weitere Details (wie magische Mauern, die Felsen in Diamanten verwandeln) sind das die Regeln hinter der *Boulder Dash*-Spielwelt – kaum zu glauben, was durch geschicktes Leveldesign daraus aus Kopfnüssen, aber auch Geschicklichkeitstests entsteht. Wenn beispielsweise in einer 3x3 Felder großen Höhle ein Schmetterling herumzappelt, kann ich mit flinker Joystick-Akrobatik die Höhle „angraben", woraufhin mich der Schmetterling verfolgt, ich ihn aber hoffentlich mit gutem Timing durch einen auf der Flucht freizulegenden Felsen beseitigen kann.

Gerade mal 16 Höhlen plus vier Bonuslevels gibt es, im Menü wähle ich zudem die Schwierigkeit (die Gegner werden dann schneller). Während die ersten paar noch relativ leicht sind (wobei man bereits im ersten Level sterben kann, wenn man die Regeln noch nicht kennt), scheinen spätere teils unlösbar. So unlösbar, dass man erzürnt zu spielen aufhört, bis einem später doch noch eine Idee kommt, wie der Level zu schaffen sein könnte. Ich kehre also zurück an den Joystick – und versage in der Ausführung meiner prinzipiell zutreffenden Idee …

Dieses Nebeneinander aus Taktik (wie grabe ich die Gänge, wie komme ich an alle Diamanten) und Geschick (rechtzeitig eine Felslawine auslösen, selbst entkommen und den Verfolger treffen) macht das Spiel von Peter Liepa so zeitlos. Die Grafik war damals schon nicht toll – Highlight ist der ungeduldig mit dem Fuß trippelnde Rockford, wenn ich ihn mal ein paar Sekunden lang nicht bewege. Heute ist sie, nun ja, bestenfalls zweckmäßig. Gerade bei den Farben würde ich mir mehr Abwechslung wünschen. Die Bedienung besteht wirklich nur aus dem Steuern in vier Richtungen. Doch die Frust-und-Lust-Spirale funktioniert noch so gut wie damals. *

» Da kamen plötzlich die Wachowskis und wollten eine Stunde Filmmaterial speziell für das Spiel drehen – und die komplette Story schreiben. « DAVID PERRY

ZWEI FILME. EINE ANIMIERTE SERIE. DAS TEUERSTE LIZENZIERTE VIDEOSPIEL, DAS BIS DATO ENTWICKELT WURDE. 18 JAHRE NACH DER VERÖFFENTLICHUNG ANALYSIEREN WIR, OB UND WIE SICH *ENTER THE MATRIX* IN DEN KANON DER KULTIGEN FILME EINFÜGTE.

MAKING OF

ENTER THE MATRIX


» David Perry gründete Shiny Entertainment und leitete die Entwicklung.


» Robert Nesler verantwortete bei Shiny die Grafik.

Filmumsetzungen existieren schon fast so lange, wie es Videospiele gibt. Viele von ihnen wirken so, als sei mehr Geld für die Lizenz als für das eigentliche Spiel verwendet worden. Meist fehlte es schlicht an der nötigen Entwicklungszeit – ein besonders krasses Beispiel ist das Spiel *E.T.* von 1982 für den Atari 2600, das von einer einzigen Person in Rekordzeit aus dem Boden gestampft werden musste. Zur Jahrtausendwende waren zunächst Interplay und dann Atari (damals nur noch ein Label von Infogrames) fest entschlossen, bei der Umsetzung eines ruhmreichen Science-Fiction-Streifens diesen Fehler nicht zu wiederholen.

Kein Geringerer als David Perry sollte engagiert werden: „Ich wurde vom Büro von [Filmproduzent] Joel Silver kontaktiert", erzählt David, Chef und Entwicklungsleiter von Shiny Entertainment. „Sie hatten diesen Film – *Matrix* – mit Keanu Reeves. Ich mochte die Regisseure, doch wir waren gerade voll mit *Sacrifice* beschäftigt, sodass ich den Auftrag bedauerlicherweise ablehnen musste." Für Perry war das eine „der größten Fehlentscheidungen meiner gesamten Karriere." Doch es dauerte nicht lange, und er bekam eine zweite Chance.

In den *Matrix*-Filmen geht es um die großen Lebensfragen: Ist die Realität nur eine Simulation? Führt Technologie zum Niedergang der Gesellschaft? Gibt es freien Willen? Ein Studio mit der Umsetzung derartiger Filme zu beauftragen, das hauptsächlich durch Titel wie *Earthworm Jim* bekannt war, mag überraschen. Doch wie Perry erläutert, waren es die frü-



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ATARI
» **ENTWICKLER:** SHINY ENTERTAINMENT, INC.
» **ERSCHIENEN:** 2003
» **PLATTFORM:** GAMECUBE, XBOX, PLAYSTATION 2, PC
» **GENRE:** ACTION



» [GameCube] Motion Capturing erlaubte die Simulation von Jada Pinkett Smiths und Anthony Wongs Bewegungen.



» [GameCube] Die Wahl von Ghost oder Niobe als Spielfigur wirkt sich auf die Story aus.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

EARTHWORM JIM
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1994

MDK (IM BILD)
SYSTEM: PC, PLAYSTATION
JAHR: 1997

THE MATRIX: PATH OF NEO
SYSTEM: PLAYSTATION 2, PC, XBOX
JAHR: 2005



» [GameCube] *Enter the Matrix* lässt euch die Rettung von Morpheus durch Niobe und Ghost in *Reloaded* spielen.

DIE BLAUE PILLE

Auf schmalem Grat zwischen Film und Spiel.



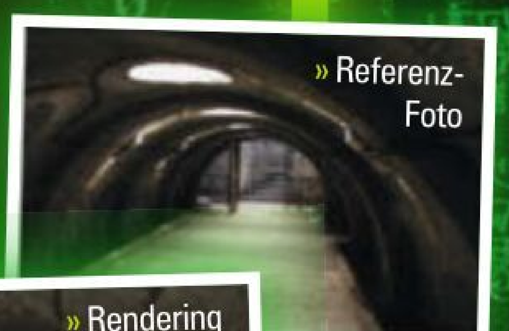
Im Gegensatz zu den meisten Umsetzungen wurde *Enter the Matrix* als Ergänzung und nicht als spielerischer Nachbau des zugehörigen Films produziert. Als Teil einer multimedialen Offensive mit zwei gleichzeitig produzierten Kinostreifen und einer Reihe kurzer Animationsfilme namens *Animatrix* bietet der Titel von Shiny über eine Stunde neuer Filmsequenzen, die von den Wachowskis eigens für *Enter the Matrix* gedreht wurden.

Die *Matrix*-Erfinder sahen die Abenteuer von Niobe und Ghost als ideale Möglichkeit, weitere Aspekte der Geschichte zu beleuchten, für die bei den beiden Filmen die Zeit fehlte. Dazu gehört laut Grafikleiter Robert Nesler auch die Erklärung, weshalb sich das Orakel von Film 2 zu Film 3 optisch veränderte – seine Darstellerin Gloria Foster verstarb während der Dreharbeiten; die Rolle wurde im dritten Film von Mary Alice übernommen. Im Spiel wird der Wandel erklärt, indem der Merowinger die Löschcodes für die originale Form des Orakels an sich bringt.

Das Konterfei der Schauspieler wurde eingescannt, Dialoge von ihnen eingesprochen und Bewegungen per Motion Capturing aufgenommen, um dem Spiel filmähnliche Qualitäten zu verleihen. Auch die Stunt-Doubles von Jada Pinkett Smith (Niobe) und Anthony Wong (Ghost) mussten zum Motion Capturing antreten, sodass die unter der Regie des Choreografen Yuen Woo-ping durchgeführten Kung-Fu-Kämpfe ebenfalls im Spiel zu sehen waren.







» Referenz-Foto



» Rendering im Spiel

heren Erfahrungen mit Filmumsetzungen wie *Disney's Aladdin*, *Teenage Mutant Hero Turtles* oder *The Terminator*, die Warner dazu bewogen, erneut bei Shiny anzuklopfen. Außerdem hatte das Filmstudio überzeugende Argumente im Gepäck. „Da kamen plötzlich die Wachowskis und wollten eine Stunde Filmmaterial speziell für das Spiel drehen – und die komplette Story schreiben. Nun war es das aufregendste Projekt, das uns je angeboten worden war!"

Nach einigen Treffen mit den Wachowskis und Joel Silver einigte man sich darauf, dass der Titel ein Actionspiel mit Baller-, Racing- und Hacking-Elementen werden sollte. Statt einer reinen Nacherzählung sollte das Spiel parallel zur Handlung des zweiten Films, *Matrix Reloaded*, verlaufen. Das würde übergreifende Story-Elemente ermöglichen. Nie zuvor war die Produktion einer Filmumsetzung so eng mit dem eigentlichen Film verknüpft gewesen. Die Idee war, den Spielern Informationen an die Hand zu geben, die der Kinobesucher und DVD-Gucker nicht bekam. „Die Zuschauer konnten die Filme genießen, aber die Spieler würden sie mit ganz anderen Augen sehen", erklärt Perry den Plan. „Im Film gibt es eine Szene, in der Morpheus von einem Laster stürzt und von Niobe gerettet wird. Als Spieler musstet ihr selbst ihn retten, während der Zuschauer einfach nur sieht, dass Morpheus überlebt."

Um sicherzustellen, dass die Filmoptik auch im Spiel wiedererkennbar war, bekam Robert Nesler, der bei Shiny für die Grafik zuständig war, Unterstützung direkt von Warner. „Sie stellten uns haufenweise nützliches und geheimes Material zur Verfügung", erinnert sich Robert. „Darunter waren auch Konzept-Clips der Lastwagenexplosion und der Helfer des Merowingers, einige Storyboards und anderes. Unser Senior Producer Stuart Roch durfte sogar einige Fotos vom Filmset in Australien machen." Natürlich stellte die Transformation der Filmästhetik in ein Spiel eine Herausforderung dar, besonders der subtile Wechsel der Farbgebung zwischen der Matrix und der echten Welt.

Doch genau das stellte ein Problem dar, wie uns Robert verrät: „Wir bekamen den grünlichen Farbstich in der Matrix nicht so hin, dass jeder damit glücklich war. Owen Paterson, der Bühnenbildner des Films, erklärte uns, dass die DVD von *Matrix* diesen seiner Meinung nach ▶

DIE ROTE PILLE

Stilprägende Spielelemente.









NAHKAMPF

■ Im Nahkampf gegen Charaktere, die keine Agenten sind, steht euch eine Vielzahl von Kampfsport-elementen zur Verfügung. Ein Knopf triggert Schläge, während ein anderer für Fußtritte zuständig ist, die während der „Fokus"-Verlangsamung effektiver sind.

THIRD-PERSON-BALLEREI

■ Auch Waffen richten großen Schaden an – es lohnt sich also immer, eine Schrotflinte, ein Scharfschützengewehr oder zwei Pistolen dabei zu haben. Schießereien ohne Deckung wirken heutzutage befremdlich, wobei die Feinde den Unterschied wohl nicht bemerken …

VERFOLGUNGSJAGDEN

■ Die Fahrsequenzen spielen sich je nach Figur anders. Als Niobe steuert ihr das Fahrzeug selbst, entweder aus der Egoperspektive oder von außen betrachtet. Als Ghost ballert ihr hingegen aus dem Beifahrerfenster, während Niobe lenkt.

COMPUTER HACKEN

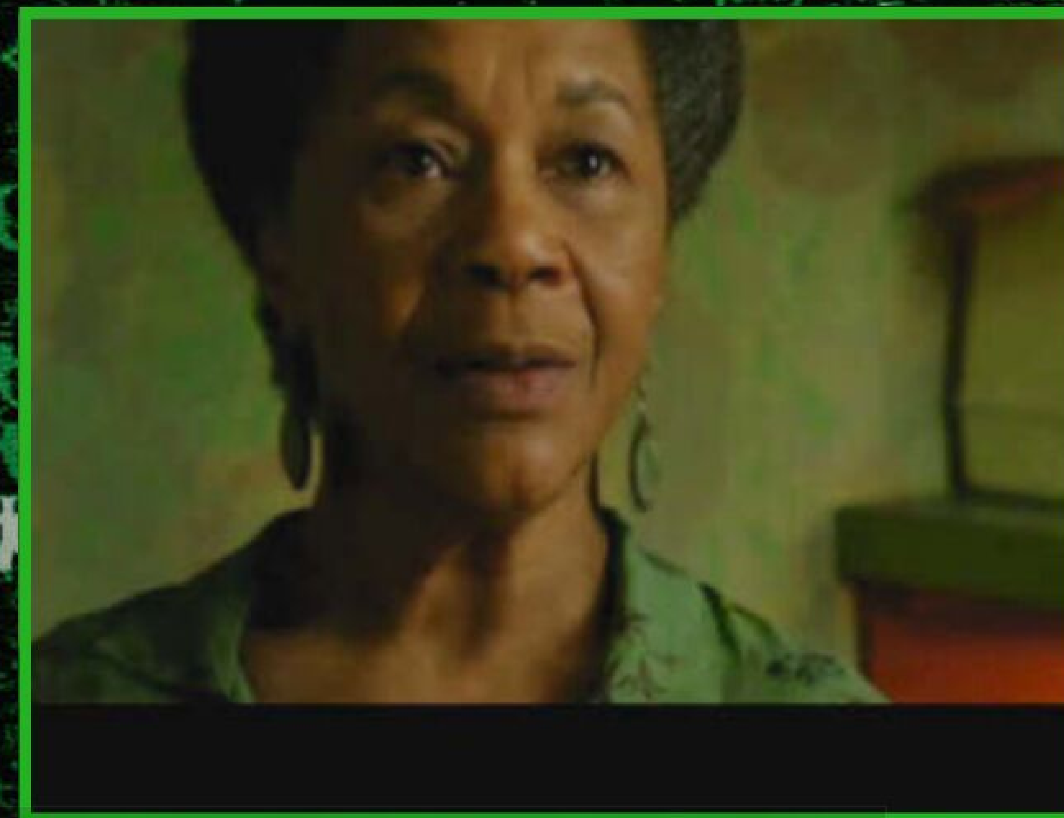
■ Bei *Enter the Matrix* dürft ihr cheaten, und zwar so, dass es zum Setting passt. Über das Hauptmenü könnt ihr über eine DOS-ähnliche Konsole die Schwerkraft manipulieren, eure Lebenspunkte erhöhen oder gar auf einen versteckten Modus für zwei Spieler zugreifen.



» [GameCube] Carrie-Anne Moss alias Trinity hat beim Training mit Ghost einen Kurzauftritt.



» [GameCube] Im Kampf gegen mehrere Agenten gleichzeitig habt ihr kaum Überlebenschancen.



» [GameCube] Da das Spiel vor dem dritten Film erschien, sah man darin zum ersten Mal Mary Alice als neues Orakel.

▶ nicht korrekt wiedergab." Dummerweise hatte Robert diese DVD als primäre Quelle für den Look des Spiels verwendet. „Um ehrlich zu sein, erinnere ich mich nicht an das genaue Problem, aber damals war die Farbkorrektur beim Film noch ein analoger, manueller Prozess. Aus irgendeinem Grund passte das bei den DVDs nicht, und deshalb sahen die Farben dort falsch aus."

Die Vorliebe für Grün war natürlich ein zentrales Kennzeichen der Filme, zumal die parallel produzierten *Reloaded* und *Revolutions* diesen Effekt noch stärker nutzten als das Original. Nach zahlreichen Unstimmigkeiten und Nachbesserungen schaffte es Shiny endlich, einen merklichen Unterschied bei der Farbgebung der Abschnitte innerhalb und außerhalb der virtuellen Welt zu implementieren. Dennoch gibt Robert zu, dass ihn das Thema frustrierte und sie das Problem nie vollständig lösen konnten.

Da *Enter the Matrix* parallel zu Neos Haupthandlung verlief, waren die von Jada Pinkett Smith und Anthony Wong verkörperten Nebenfiguren Niobe und Ghost ideale Charaktere für die Protagonisten im Spiel. Während sie in den Filmen nur in wenigen Szenen zu sehen waren, konnte das Spiel erklären, wie das Paar abseits des Scheinwerferlichts die Ereignisse beeinflusste. Der Spieler konnte sich die Figur aussuchen und so beim zweiten Durchspielen das Abenteuer aus einer weiteren Perspektive erleben.

Ein Beispiel hierfür ist die Verfolgungsjagd, die direkt nach dem ersten Level in der Poststation einsetzt. Wenn ihr als Niobe spielt, sitzt ihr hinter dem Steuer und müsst Agenten sowie Polizisten ausweichen und nach den Anweisungen des Operators durch die Straßen navigieren. Als Ghost hingegen zieht ihr den Abzug und ballert aus dem Beifahrerfenster so viele Angreifer wie möglich ab. Diese kleinen Unterschiede waren zwar lange nicht so bedeutsam wie die Wahl zwischen der blauen und der roten Pille, brachten aber Wiederspielwert.

Natürlich verzichtete *Enter the Matrix* nicht darauf, das wichtigste Feature des ersten Films unterzubringen: Das Bild eines sich nach hinten lehnenden Neo, dessen Mantel langsam im Wind weht, während er Kugeln ausweicht und die Kamera in Zeitlupe volle 360 Grad um ihn herumfährt, hatte schlagartig als „Bullet Time" Einzug in die Popkultur gehalten. Zwei Jahre, nachdem SF-Fans diesen Trick erstmals im Kino bestaunen durften, hatte Remedy die Bullet Time bereits bei *Max Payne* als Spielmechanik umgesetzt. Shinys Heran-



1 GEGEN 1

■ Wenn ihr das korrekte Passwort kennt, schaltet sich ein Kampfmodus frei, bei dem zwei Spieler die kultigen Duelle aus der Filmtrilogie nachspielen können. Diese Szenarios funktionieren ähnlich den Bosskämpfen und stellen ein äußerst gelungenes Easter Egg dar.



FOCUS TIME

■ Die für die *Matrix*-Reihe stilprägende Bullet Time nennt sich in *Enter the Matrix* „Fokus". In diesem Modus könnt ihr effektivere Kampfaktionen in Zeitlupe ausführen (etwa an Wänden entlanglaufen oder mitten im Sprung schießen) – vorausgesetzt, die Aktionsleiste ist gefüllt.



» [GameCube] Niobe und Ghost stehen Neo in Sachen Bullet Time in nichts nach.



» [GameCube] Die kurzen Abschnitte außerhalb der Matrix heben sich farblich deutlich ab.



» [GameCube] Vor der Verfolgungsjagd aus *Reloaded* jagen die Zwillinge Niobe und Ghost durch einen Tunnel.



» [GameCube] Ghost macht mit diesem Sprint Tom Cruise alle Ehre.



» [GameCube] Der für die Kämpfe zuständige Choreograf Yuen Woo-ping leitete auch die Action-Sequenzen für das Spiel.



» [GameCube] Bei diesem Kampf im Anwesen des Merowingers nutzt ihr Holzpfähle gegen Vampirwesen.

gehensweise, „Fokus" genannt, funktionierte mindestens ebenso gut und erlaubte spektakuläre Manöver wie das Laufen an Wänden oder Trinitys charakteristisches Radschlagen.

Für David Perry ist dies eine Bestätigung dafür, wie kinoreif *Enter the Matrix* tatsächlich aussah. „Dieses Erlebnis", sagt er, „brachte so viel Drama in einen Moment, der normalerweise nach ein paar Sekunden vorüber gewesen wäre. Bullet Time wurde auch in einigen anderen Spielen benutzt, nachdem der Film erschienen war – ich kann mir *Max Payne* nicht ohne es vorstellen. Wie wir bald merkten, war das Feature technisch gar nicht so schwierig umzusetzen, wie wir befürchtet hatten."

Obwohl es zur damaligen Zeit eine der teuersten Produktionen war, durfte die Projektdauer von *Enter the Matrix* zwei Jahre keinesfalls übersteigen. Warner Bros rückte nicht davon ab, das Spiel zeitgleich mit *The Matrix Reloaded* im Mai 2003 zu veröffentlichen. Das führte zu großem Druck und Finanzierungsproblemen, sodass der ursprüngliche Publisher Interplay die Rechte abgeben musste. „Atari *(also Infogrames, Anm. d. Red.)* sprang ein und kaufte unsere ganze Firma, nur um an die Lizenz zu kommen", erinnert sich Perry. „[Sie] stellten sich als großer Unterstützer des Projekts heraus, sodass es sich trotz der ganzen mit der Übernahme verbundenen Unruhe lohnte."

Enter the Matrix erschien schließlich für GameCube, PC, Xbox und PS2. Es sammelte gemischte Kritiken, so nannte *GameStar* es ein „unausgegorenes Action-Spektakel mit toller Lizenz" und vergab gerade mal 69 %. Auch andere Magazine bemängelten die Bug-Dichte sowie den unfertigen Eindruck des Titels. Viele der Kritikpunkte waren dem Termindruck geschuldet. Dennoch lobten manche Kritiker, wie gut sich das Spiel in den *Matrix*-Kanon einfüge, besonders bei der Grafik, den Schauspielern und der Bullet Time.

Wenn man David Perry fragt, welchen Rat er bezüglich einer möglichen Umsetzung des für Ende 2021 geplanten *Matrix 4* geben würde, nimmt er kein Blatt vor den Mund: „Falls sie nicht schon angefangen haben, sollten sie erst ein Jahr nach dem Film auf den Markt kommen. Lana [Wachowski] sollte auf jeden Fall nach dem Film genügend Zeit haben, sich dem Gameplay zu widmen. Das Spiel könnte großartig werden, wenn Lana ausreichend Zeit, Geld und Talent einbringt." *

RETRO TRIFFT ROGUE-LITE



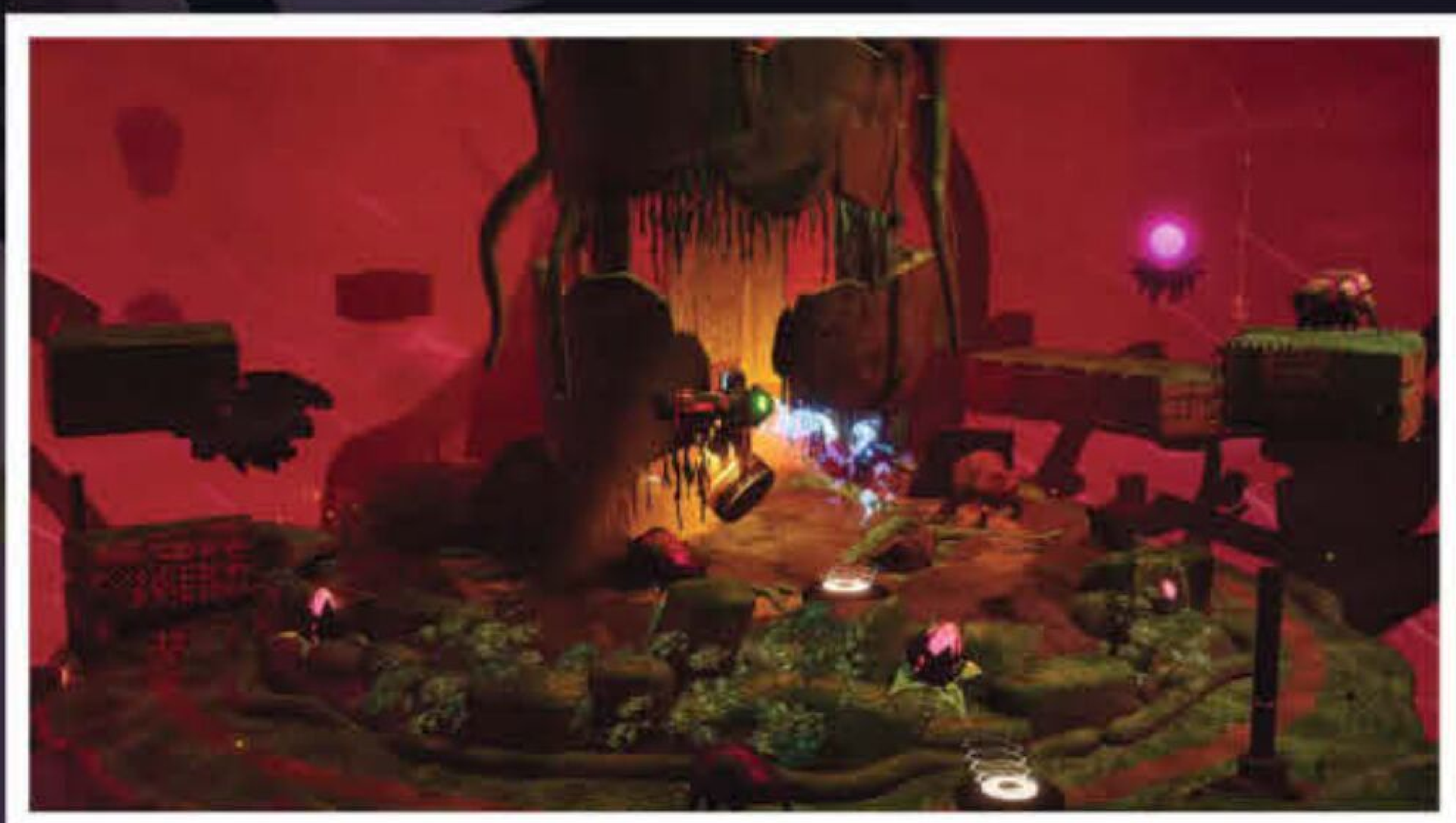




Kill. Die. Modify: Orbital Bullet ist ein schnelles 360° Action Jump & Run mit Rogue-Lite-Elementen, bei dem sich das ganze Spiel im Kreis dreht. Ballert euch euren Weg durch eine Vielzahl von Monstern auf prozedural generierten Planeten. Modifiziert euren Charakter mit allerhand Ausrüstungsgegenständen, Fähigkeiten und nutzt die brachiale Durchschlagskraft unterschiedlichster Waffen für eure Zwecke.



JETZT IM
EARLY ACCESS




SMOKESTAB



METROI

ENDLICH HABEN WIR DIE RÜCKBLICK-FÄHIGKEIT ERHALTEN UND KÖNNEN DIE SPANNENDE GESCHICHTE EINES GENRES BELEUCHTEN, DAS VIELE KLASSIKER HERVORGEBRACHT HAT.

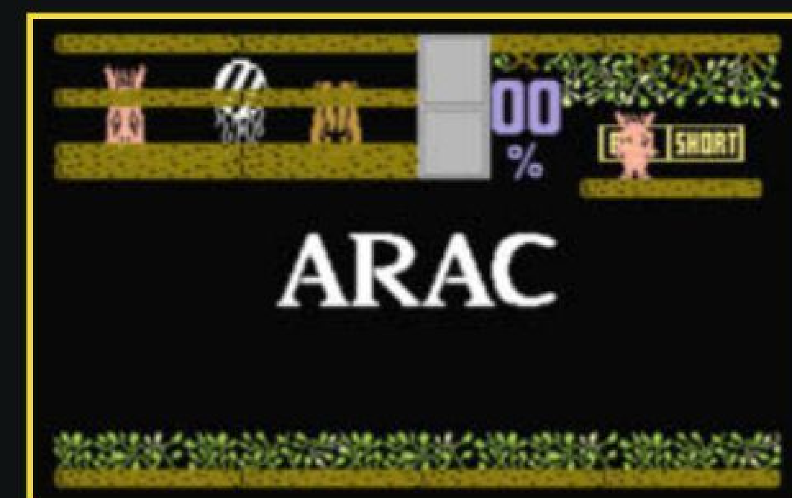
Es wäre zu einfach, die Essenz von Metroidvanias auf die zwei Spiele zu reduzieren, die dem Genre seinen Namen gegeben haben, also *Metroid* und *Castlevania: Symphony of the Night*. Sie waren zwar sehr einflussreich, aber einfach zu behaupten, dass jeder Vertreter der Vorlage der zwei Klassiker folge, wäre nicht richtig. Die Geschichte der Metroidvanias ist weitaus komplizierter und umstrittener, als ihr vermutlich denkt. Das wird spätestens dann klar, wenn man versucht zu definieren, was ein Spiel dieser Gattung ausmacht.

Wir haben einige Entwickler befragt, was für sie ein Metroidvania ist, und ihre Antworten waren immerhin ähnlich. Graham Smith, Mitbegründer und Producer der *Guacamelee*-Entwickler Drinkbox Studios, gibt „freie Erkundung mit Teilen der Spielwelt, die ohne besondere Fähigkeiten oder Ausrüstung verschlossen bleiben, wodurch die Spieler alte Gebiete erneut erkunden müssen" als Essenz an. Simon Andersen, Art Director der *Owlboy*-Schöpfer D-Pad Studios, postuliert: „Die Kernaspekte waren immer der Fokus auf Erkundung einer begrenzten Anzahl an Räumen, mit Fähigkeiten als Schlüssel zum Betreten neuer Gebiete." Außerdem ist Backtracking für ihn Teil des Genres. Der *Axiom Verge*-Schöpfer Thomas Happ bietet eine besonders breite Definition an: „Ein Metroidvania ist jedes Spiel, in dem du auf versperrte Abschnitte triffst, die du später mit Items, Skills oder Events öffnen kannst."

In unseren Gesprächen mit den Entwicklern zeigten sich



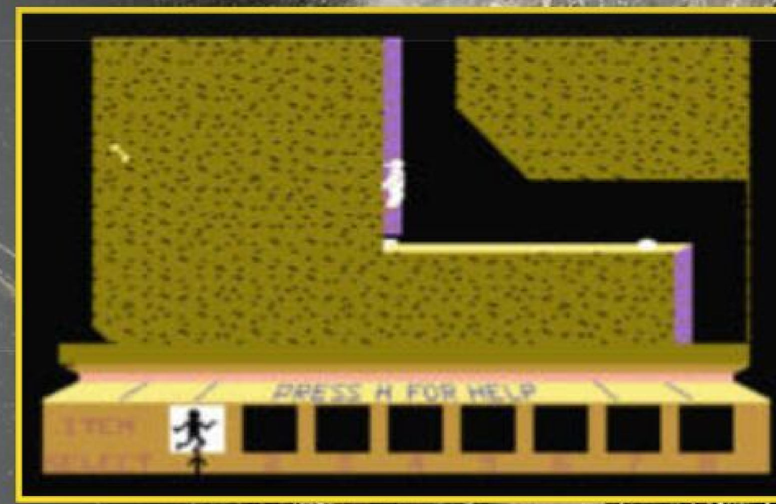
» [C64] ***Below the Root*** **war im Grunde bereits ein Metroidvania.**



» [C64] ***Arac*** **weist einige Ähnlichkeit zu *Metroid* auf.**

Dvanias


» [NES] *Blaster Master* war ein gutes Metroidvania, bevor es diesen Begriff überhaupt gab.



» [C64] *A Journey to the Centre of the Earth* wird im Genre-Kanon oft vergessen.

doch einige Stolpersteine bei der Metroidvania-Bestimmung. Laut Thomas hängt viel von der Struktur eines Spiels ab. So könnte sich hinter einem verschlossenen Tor nur ein optionales Gebiet verstecken – oder das ganze Spiel eine Reihe von versperrten Türen sein. Die Argumentation ist schlüssig, für viele Puristen dürfte aber die Notwendigkeit, alte Gebiete erneut aufzusuchen, ein Metroidvania ausmachen. Laut Simon ist es eine Perspektivfrage: Zwar gebe es viele 3D-Titel, die auf die Beschreibung passen würden, „es gibt aber eine unausgesprochene Regel, dass die Spiele ihren Namensvettern visuell nacheifern müssen, und sei es nur bei der Perspektive."

Auch für Jens Andersson, Programmer von *Yoku's Island Express*, hängen Side-Scrolling und Metroidvanias zusammen, auch wenn diese enge Definition bisweilen limitierend sei. Es ist also nicht so leicht, das Genre genau zu definieren. Wir wollen hier auch gar nicht festlegen, ob 3D-Spiele dazugehören können und wie viel Abweichung von der Standardformel noch zulässig ist.

Nicht einmal die Geburtsstunde der Metroidvanias festzulegen fällt leicht. Wir könnten ganz simpel *Metroid* von Nintendos R&D1-Abteilung nehmen, das 1986 erschien. Doch auch wenn das Spiel die typischen Genre-Elemente vereinte, entstand das Konzept ▶

» EIN METROIDVANIA IST JEDES SPIEL, IN DEM DU AUF VERSPERRTE ABSCHNITTE TRIFFST, DIE DU SPÄTER MIT ITEMS, SKILLS ODER EVENTS ÖFFNEN KANNST. «

THOMAS HAPP


Jens Andersson


Graham Smith


Joakim Sandberg


Thomas Happ

Was macht ein gutes METROIDVANIA AUS?

Alle wichtigen Zutaten.

■ NICHTLINEARE ERKUNDUNG: Die besten Spiele zwingen euch nicht nur zur Erkundung, sie belohnen euch auch mit spannenden Entdeckungen.

■ COOLE FÄHIGKEITEN: Die Skills eines Metroidvanias sollten bei der Erkundung und im Kampf helfen, aber auch spaßig und leicht zu nutzen sein.

■ BACKTRACKING: Die befriedigendsten Momente des Genres sind, wenn ihr eine neue Fähigkeit erhaltet und damit ein zuvor unüberwindbares Hindernis bezwingen könnt.



■ ATMOSPHÄRE: Ihr müsst viel erkunden und herumlaufen, Atmosphäre und eine interessante Spielwelt sind deshalb unerlässlich für den Spielspaß.

■ BOSSE: Endgegner sind keine Notwendigkeit für ein Metroidvania, sie werten es aber auf und testen eure Beherrschung der Fähigkeiten.

▶ nicht ohne Vorarbeit. Frühere Titel hatten bereits mit nichtlinearer Erkundung, Backtracking und der Notwendigkeit neuer Skills zum Vorankommen experimentiert. Das 1983 für Ataris 8-Bit-Systeme erschienene *Pharaoh's Curse* nötigt euch, in einem ägyptischen Grabmal nach 16 Schätzen zu suchen, bevor ihr an die Oberfläche zurückdürft. Mit Schlüsseln öffnet ihr verschlossene Tore, und eine fliegende Kreatur bringt euch in sonst unzugängliche Gebiete.

Auch das C64-Spiel *A Journey to the Centre of the Earth* von 1984 wäre als Metroidvania durchgegangen, hätte der Begriff schon existiert. Hier gilt es ebenfalls, Schätze in Höhlen zu finden und wieder an die Oberfläche zu gelangen. Zur Erkundung nutze man Items wie Sauerstoffpillen und Dynamit, die euch neue Gebiete betreten ließen. Aus demselben Jahr stammt *Below the Root* für C64, Apple II und IBM PC. Es ist zwar mehr ein Adventure als ein Plattformer, bietet aber ebenfalls freischaltbare Skills wie einen Gleiter oder Geisterkräfte, die neue Gassen öffnen.



» **[NES] Der Morph Ball ist die erste Fähigkeit in *Metroid*.**

1984
■ Mit *A Journey to the Centre of the Earth* auf dem C64 und *Below the Root* auf dem PC erscheinen erste Metroidvania-Pioniere.

1986
■ Nintedo veröffentlicht *Metroid* auf dem NES und stellt Samus Aran vor; auf dem PC erscheinen *Arac* und *Sacred Armour of Antiriad*.

1988
■ Sunsoft veröffentlicht *Master Blaster* auf dem NES, das Top-Down-Abschnitte mit Sidescrolling mischt und das Genre damit bereichert.

1989
■ *Wonderboy 3: The Dragon's Trap* nutzt den Metroidvania-Ansatz und macht neue Zugänge nur in bestimmten Tier-Formen zugänglich.

1994
■ *Super Metroid* erscheint, beeinflusst eine ganze Entwickler-Generation und festigt den Platz der Reihe in der Spielegeschichte.

1997
■ Konami veröffentlicht den Genre-Klassiker *Castlevania: Symphony of the Night*, das sich dem 3D-Trend auf der PlayStation widersetzt.

2002
■ *Metroid Prime* bringt das Genre in die dritte Dimension, *Metroid Fusion* kommt auf den Game Boy Advance und das erste Shantae erscheint.

2004
■ Der Indie-Hit *Cave Story* wird veröffentlicht, Nintendo veröffentlicht sowohl *Metroid Prime 2* als auch das Remake *Metroid: Zero Mission*.

» [Master System] Der Schlüssel für neue Gebiete in *Wonder Boy 3: The Dragon's Trap* sind Tierformen.







» [SNES] *Super Metroid* generierte die dichte Atmosphäre über Sound und Grafik.

Doch auch im Jahr 1986 gab es Spiele, die *Metroid* den Status als Metroidvania-Erfinder streitig machen. Im C64-Spiel *Arac* nehmt ihr als Roboter Gegner gefangen, erhaltet so neue Fähigkeiten und kommt dem Ende näher. *The Sacred Armour of Antiridiad* lässt euch in Leinengewand und mit Steinen bewaffnet starten, zum Schluss fliegt ihr dank Upgrades herum und schießt Laserstrahlen. Graham hat ein anderes Beispiel in petto, das 1986 in den Arcades erschien und später auf NES und C64 portiert wurde. „Ich hatte viel Spaß dabei, *Rygar* auf dem NES mit einem guten Freund zu spielen. Es wechselte zwischen Sidescroller-Plattform-Abschnitten und explorativen Top-Down-Levels, das hatte ich davor noch nie gesehen."

Nun mag es so sein, dass *Metroid* das Genre nicht erfunden hat. Doch ohne Zweifel hat es maßgeblich dazu beigetragen, die Formel zu definieren. Wenn wir aus heutiger Sicht auf die Frühzeit blicken, ist es für uns die Genre-Blaupause schlechthin. Der erste Auftritt der legendären Samus Aran wirft euch auf dem Planeten Zebes ab, ohne Anweisungen und mit einem Blaster bewaffnet. Ihr müsst die Umgebung erkunden und neue Skills wie den Morph Ball erlangen, die euch im Kampf und beim Beschreiten neuer Wege helfen.

Für den damals achtjährigen Thomas war das *Metroid*-Erlebnis revolutionär, weil er erstmals ein riesiges, mit Geheimnissen gespicktes Gebiet erkunden konnte. Eben diese Faszination der Erforschung wurde auch in den 1994 erschienenen Nachfolger *Super Metroid* übertragen, der alle Elemente des Erstlings verfeinerte und stark zur Popularisierung des Genres beitrug.

„*Metroid* und vor allem *Super Metroid* waren deshalb ungewöhnlich, weil sie wollten, dass man sich verläuft", doziert Simon. „Damals waren geradlinige Arcade-Action-Spiele noch die Norm. Atmosphärische Titel mit Entscheidungsfreiheit kamen eher auf die Heimcomputer, auf Konsolen waren Rollenspiele und ähnliche Titel zu Hause, aber nicht viele Spiele hatten das Ziel, dass ihr euch verlauft."

Gleichzeitig, so fährt Simon fort, spielte sich *Metroid* direkter als damalige Rollenspiele. „Ihr habt Monster wie in einem Run-and-gun bekämpft – wenn ihr aber rausfinden wolltet, was oben auf einer Klippe ist, musstet ihr wirklich hinaufklettern. Das macht einen Unterschied zu langsameren Spielen aus, die euch in einer abstrakteren Form erklären wollten, warum ein Problem nicht lösbar war. *Metroid* stellte euch vor ein physisches Problem ohne Lösung, ihr musstet so lange umherstreunen, bis ihr das richtige Werkzeug gefunden hattet. Unklar waren die Situationen aber nie, es ist ja sinnvoll, dass ihr für ein Gebiet mit sich schnell schließenden Türen flott rennen können müsst."

Wir haben noch nicht einmal die Herkunft der zweiten Hälfte des Metroidvania-Labels geklärt, doch auf das erste Abenteuer von Samus folgten noch weitere Titel, die in das Genre passen. ▶

» ***METROID* UND VOR ALLEM *SUPER METROID* WAREN UNGEWÖHNLICH, WEIL SIE WOLLTEN, DASS IHR EUCH VERLAUFT.** « SIMON ANDERSEN



» [Game Boy Color] Die wenig beachteten *Shantae*-Spiele sind fantastische Metroidvanias.

2009
■ *Batman: Arkham Asylum* bringt das Genre in den Mainstream, und *Shadow Complex* geht auf der Xbox 360 weg wie warme Semmeln.

2013
■ *Guacamelee!* und *Steamworld Dig* erscheinen als Resultat des Indie-Metroidvania-Trends, beide erhalten Jahre später Nachfolger.

2015
■ *Axiom Verge* von Thomas Happ und *Ori and the Blind Forest* erscheinen und erhalten viel Anerkennung aus der Spielebranche.

2016
■ *Owlboy* wird nach zehn Jahren Entwicklung veröffentlicht, ebenso wie *Shantae: Half-Genie Hero* und das Xbox-One-exklusive *ReCore*.

2017
■ Das Kickstarter-finanzierte *Hollow Knight* findet viele Fans, und *Prey* vermischt Metroidvania-Elemente mit anderen Genres.

2018
■ Das Jahr wird dank *Steamworld Dig 2, Guacamelee! 2, Dead Cells, Iconoclasts, Yoku's Island Express* und *The Messenger* zum Genre-Highlight.

2019
■ *Bloodstained: Ritual of the Night, Shantae and the Seven Sirens, Gato Roboto, Headlander, Blasphemous* und *Star Wars Jedi: Fallen Order* erscheinen.

2020
■ Der heiß erwartete zweite Teil *Ori and the Will of the Wisps* und das „umgekehrte Horror-Spiel" *Carrion* werden veröffentlicht.

▶ 1988 erschien *Blaster Master* auf dem NES, das 2D-Plattforming mit Top-Down-Sektionen vermischte. Darin hat man je nach Level zwischen Protagonist Jason und einem Panzer gewechselt, neue Skills wurden durch das Besiegen von Bossen freigeschaltet. *Wonder Boy 3 – The Dragon's Trap*, das 1989 für das Master System erschien, lenkte die Reihe durch seinen nichtlinearen, Item-abhängigen Aufbau direkt in die Metroidvania-Schiene. Der Kniff hier war, dass ihr neue Gebiete nicht dank frischer Items betreten konntet, sondern indem ihr euch in ein anderes Tier verwandeltet. Im Jahr 1994 bot *Super Adventure Island 2* die Option, unterschiedliche Inseln zu besuchen und dort Items und Ausrüstung zu finden, die zum Besuchen weiterer Abschnitte nötig waren.

Im Jahr 1997 erschien schließlich *Castlevania: Symphony of the Night* für die PlayStation. Die Reihe startete mit klassischen Plattformern, experimentierte in den Nachfolgern mit nichtlinearer Erkundung und gipfelte in *Symphony of the Night*. Ihr kämpft euch durch Draculas Schloss und sammelt unterwegs neue Skills und Gestalten ein. Der Assisstant Director Koji Igarashi nannte die *Zelda*-Reihe als wichtigsten Einfluss für die Struktur des Spiels.

Iconoclasts-Entwickler Joakim Sandberg hegt starke Gefühle für das Spiel: „*Symphony of the Night* beeinflusste viele nachfolgende Actionspiele durch die Nutzung von Rollenspiel-Werten und Schadensanzeigen. So bekam der Charakter mehr Persönlichkeit und wuchs mit seinen Aufgaben. Um so etwas kümmerten sich viele Actiontitel nicht. Wie auch in *Metroid* wurdet ihr mit einer zusammenhängenden Welt vertraut gemacht. Sie blieb euch im Gedächtnis, wurde gar selbst zum Charakter. Ein bereits besuchtes Gebiet wieder zu bereisen bringt eine Art Nostalgie, ein Gefühl von Vertrautheit mit sich. Das beeinflusste viele nachfolgende Spiele, auch in anderen Genres."

Allein schon durch die großartige Weltarchitektur wird klar, dass *Metroid* und *Castlevania* nicht einfach Vorreiter in ihrem jungen Genre waren, sondern schlicht großartige Spiele. Dieser Meinung ist auch Jens: „Beide stechen durch eine Welt heraus, die ihr erkunden und meistern müsst. Das ist etwas anderes, als nur einen Haufen Levels abzulaufen." Für Thomas war noch etwas anderes herausragend: „Was mir an *Symphony of the Night* am meisten gefiel, sind die künstlerischen Details und der orchestrale Sound-track von Michiru Yamane." Just diese Kombination aus einer stimmigen Spielwelt und dem geweckten Drang, sie zu erkunden, machen wohl die Essenz des Genres aus, das Journalisten und Spieler bald mit der Kombination der beiden Namen betitelten.

Nach dem Release von *Symphony of the Night* geschah etwas Interessantes: Statt durch ihren Erfolg zahlreiche



» [PC] *Guacamelee!* schafft es, Skills spaßig in Kämpfen und Plattforming-Abschnitten zu nutzen.

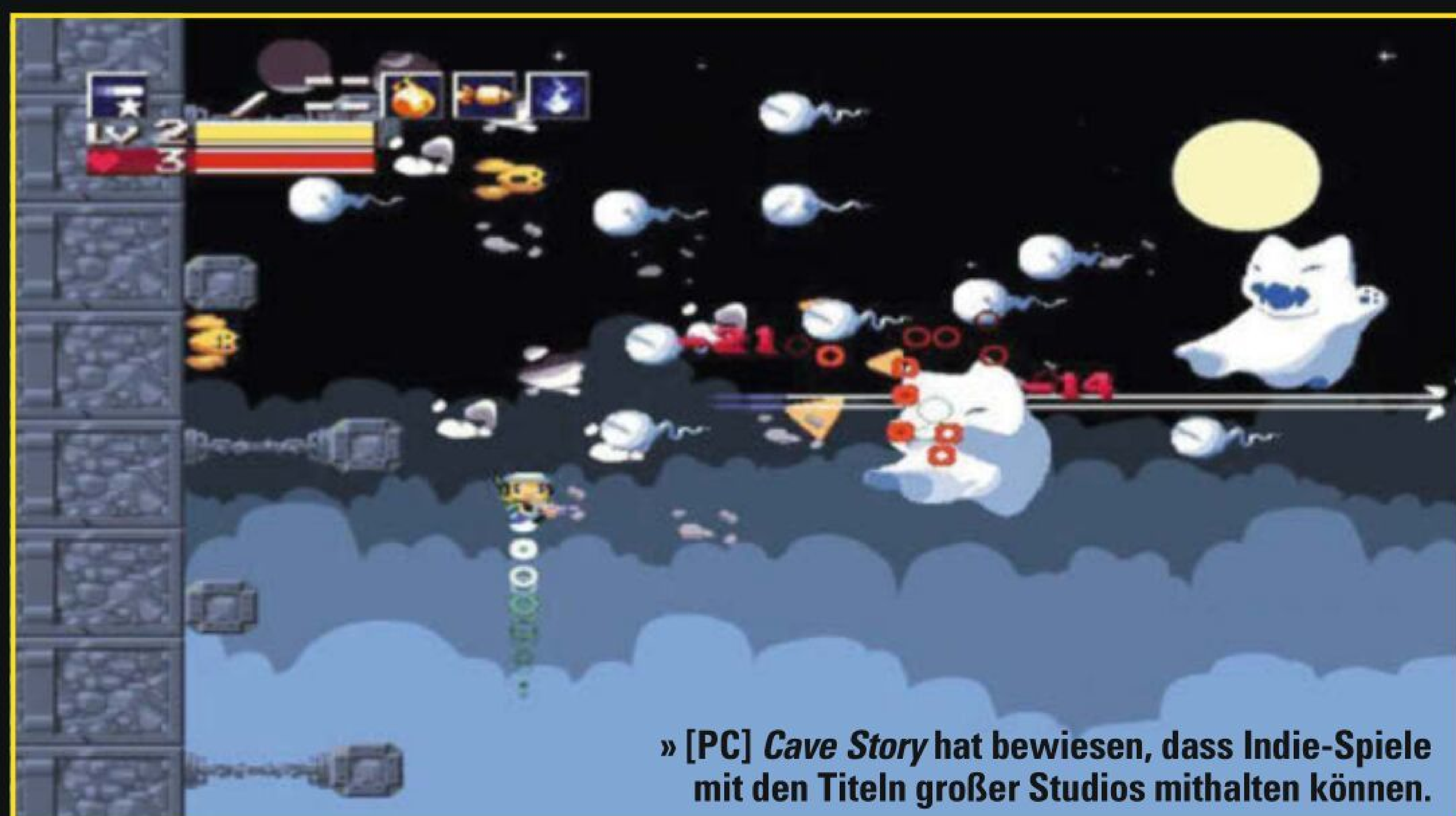

» [PC] *Axiom Verge* hat klare Retro-Ambitionen, sticht aber durch innovative Fähigkeiten hervor.

» *SYMPHONY OF THE NIGHT* BEEINFLUSSTE VIELE NACHFOLGENDE ACTIONSPIELE DURCH DIE NUTZUNG VON ROLLENSPIEL-WERTEN UND SCHADENSANZEIGEN. SO BEKAM DER CHARAKTER MEHR PERSÖNLICHKEIT UND WUCHS AN SEINEN AUFGABEN. «

JOAKIM SANDBERG



» [PlayStation] *Symphony of the Night* startet mit einem epischen Dracula-Kampf.


» [PC] *Cave Story* hat bewiesen, dass Indie-Spiele mit den Titeln großer Studios mithalten können.


» [PC] *Hollow Knight* ist eines der beliebtesten Metroidvanias der letzten Jahre.



» [PC] Metroidvanias erzählen ihre Story oft sehr vage, *Iconoclasts* ist eine Ausnahme.

Trittbrettfahrer anzulocken, verschwand das junge Genre für einige Zeit einfach.

Mit den 1999 veröffentlichten N64-Teilen *Castlevania* und *Castlevania:* *Legacy of Darkness* entfernte sich die Reihe schon wieder von der Metroidvania-Formel. Konami beehrte das Genre aber immerhin mit den Handheld-Teilen *Aria of Sorrow* von 2003 und *Dawn of Sorrow* von 2005. Im Jahr 2002 startete mit *Shantae* auf dem Game Boy Color gar eine neue, spaßige und bunte Reihe, die aber bis 2010 wieder flachlag, als *Shantae – Risky's Revenge* erschien.

Nintendo hielt die Genre-Flagge im Jahr 2002 mit zwei Titeln hoch, *Metroid Prime* auf dem GameCube und *Metroid Fusion* auf dem Game Boy Advance. Jens erinnert sich noch, wie *Metroid Prime* die Genre-Formel erfolgreich in 3D portierte. „Es war fantastisch, in diese unbekannte und schöne Welt geworfen zu werden. Die Nutzung der Umgebung zum Storytelling hat viele Designer beeinflusst. Der Intro-Level war super, hier hast du die Kraft von Samus' Anzug gespürt – den man dann im Lauf des Spiels durch die Skills wieder maximal ausbauen musste."

Das GameCube-Spiel stand aber für sich allein und trat keinen neuen Trend los, was laut Graham daran lag, dass damals 3D-Titel hoch im Kurs standen, was für die meisten Metroidvanias aber nicht funktionierte. „Moderne 3D-Spiele müssen sich höheren Erwartungen stellen, die Konsumenten wollen epische Welten, Motion-Capture-Aufnahmen, Synchronsprecher und so weiter. Gute Kampfmechaniken wie bei *Batman Arkham* können außerdem sehr herausfordernd zu entwickeln sein. Die finanziellen Risiken sind im 3D-Bereich viel höher, ich denke deshalb vermeiden viele Studios 3D-Metroidvanias."

Thomas führt aus, dass große Studios Lizenzen bräuchten, um Metroidvanias lukrativ gestalten zu können. Bei- ▶

Wichtige METROIDVANIAS

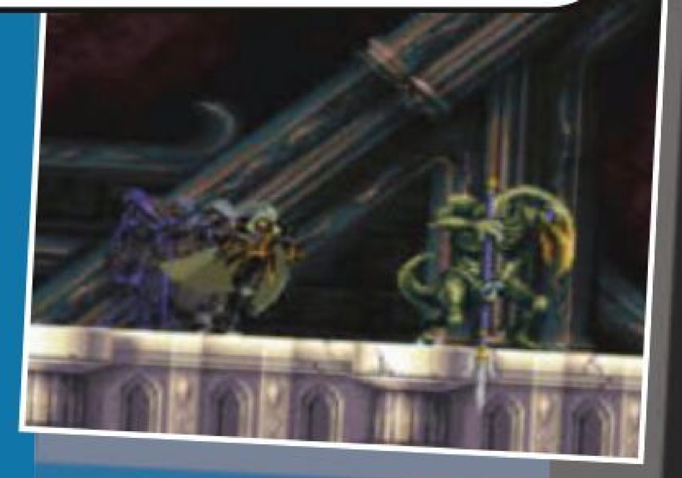
Zurück zu den Klassikern, heißt die Devise.

Super Metroid



■ Der SNES-Klassiker gilt als eines der besten Spiele aller Zeiten. Es ist gleichermaßen für die düstere Science-Fiction-Stimmung, die Optik und die Musik bekannt. Weitere Stärken sind das Leveldesign und die Spielmechanik. Nintendo hat ständig Portierungen veröffentlicht, zuletzt für Nintendo Switch Online, es ist also noch heute unkompliziert spielbar.

Castlevania: Symphony Of The Night



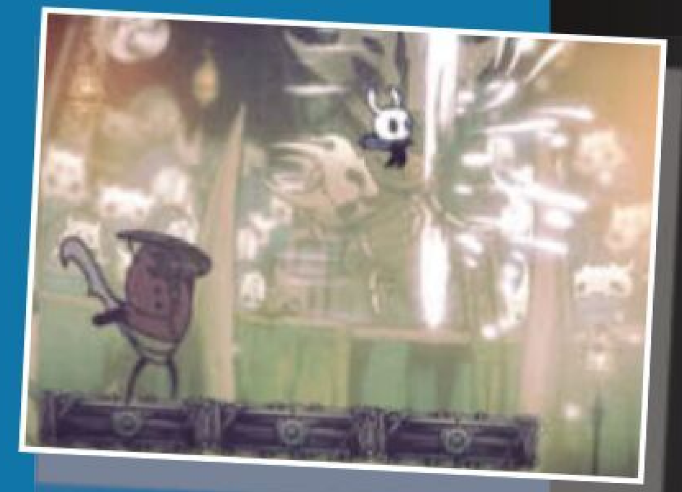
■ Der zweite Teil des Metroidvania-Titels darf hier natürlich nicht fehlen. Es war zwar kein Riesenhit auf der PlayStation, hatte aber eine gute Reputation, die über die Jahre noch besser wurde. Die gute Spielmechanik und die einzigartig schöne Ästhetik von Draculas Schloss machen es heute noch zu einem großen Spaß.

Cave Story



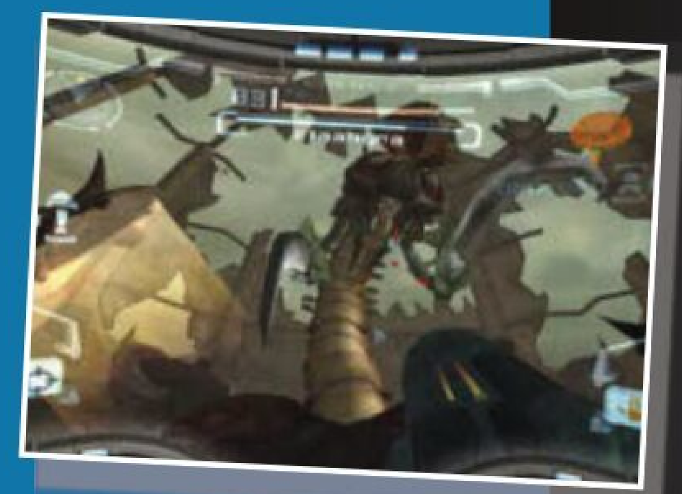
■ Dieses Spiel wird oft als erstes modernes Indie-Spiel betitelt und ist einfach sehr gut. Aus heutiger Sicht sind die Einflüsse des ersten *Metroid* noch klar erkennbar, zudem zeigte es, dass 2D-Metroidvanias noch immer relevant waren. Mit *Cave Story+* gibt es eine erweiterte Version für PC (2011) und Switch (2017) und mit *Cave Story 3D* einen 3DS-Port (2013).

Hollow Knight



■ Der Indie-Titel ist der Genre-Liebling von Graham Smith von Drinkbox Studios. Die Welt fühlt sich laut ihm episch an, die Charaktere und Gebiete blieben im Gedächtnis und es gebe überall Überraschungen und viele Herausforderungen. Außerdem habe er noch kein Metroidvania mit einer so spannenden Hintergrundgeschichte erlebt.

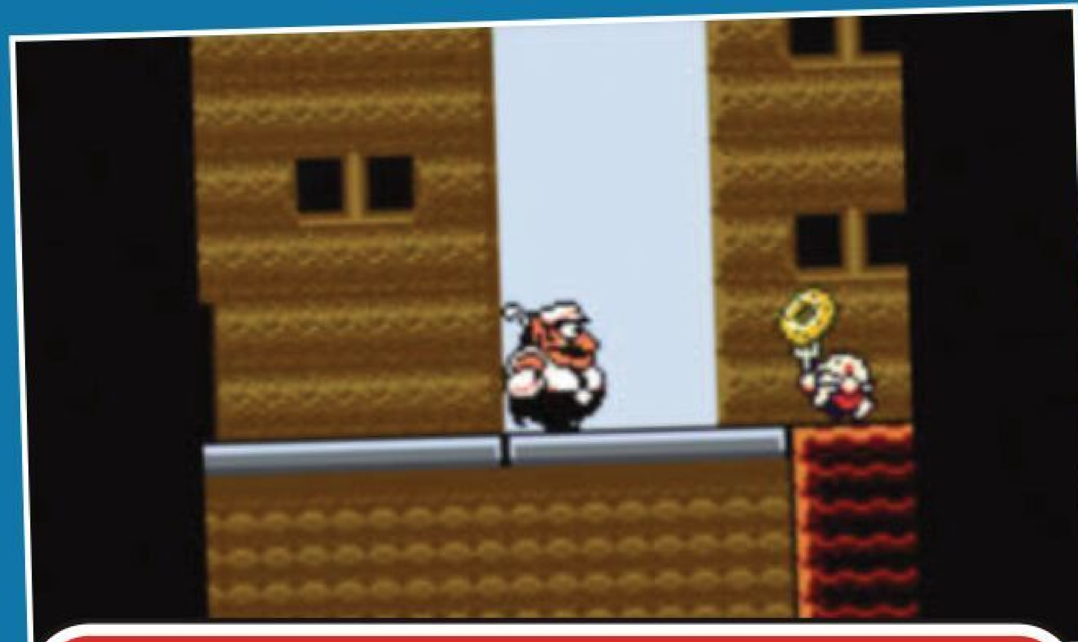
Metroid Prime



■ Auch wenn das Genre oft mit 2D in Verbindung gebracht wird, haben die Retro Studios mit diesem GameCube-Titel einen würdigen 3D-Ableger geschaffen, der unbedingt auf der Genre-Topliste stehen muss. Die Vorgänger haben die Metroidvania-Blaupause geliefert, *Metroid Prime* hat sie erfolgreich in eine 3D-Welt übersetzt.

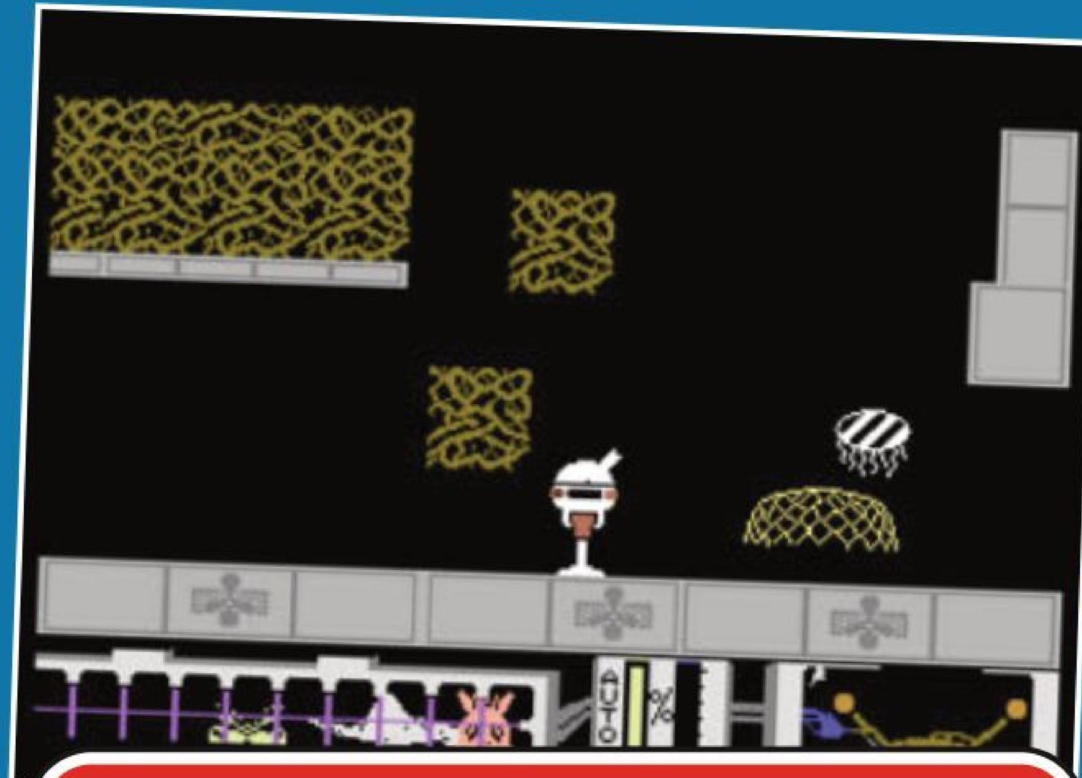
Kuriose KANDIDATEN

Ungewöhnliche Titel, die das Genre erweitern.



Wario Land 3

■ Der Game-Boy-Color-Titel von 2000 ist einer von Simon Andersens Lieblingen. „Die Levels waren durch eine Oberwelt geteilt, du hast aber offene Dungeons erkundet und neue Skills freigeschaltet. Neu war auch, dass es keine Lebensenergie gab und du zerquetscht in andere Formen modelliert werden konntest, um Bereiche zu betreten."



Arac

■ Ungewöhnlich an dem 1986 veröffentlichten C64-Titel ist, dass ihr neue Fähigkeiten durch das Fangen von Tieren erhalten habt. Dazu verschießt ihr ein Nest und könnt durch die Fänge beispielsweise graben und höher springen.



Yoku's Island Express

■ Der Titel aus dem Hause Villa Gorilla von 2018 hat das Metroidvania-Prinzip mit einem Pinball-Spiel gekreuzt. Ihr schießt einen Mistkäfer durch die Gegend und erreicht so nicht nur neue Ebenen, sondern auch geheime Gebiete.

Entwickler INTERVIEW

SIMON ANDERSEN • ART DIRECTOR BEI D-PAD STUDIOS



RG: WAS MACHT METROIDVANIAS SO BELIEBT?

SA: Ich finde es spannend, geheimnisvolle Welten zu erkunden und sie besser zu verstehen, je mehr ich sie untersuche. Offensichtliche Lösungen sind okay, es ist aber befriedigender, sich in einem faszinierenden Ort zu verlieren. Außerdem sind Herausforderungen oft an Spielmechaniken geknüpft, es gibt selten Standardaufgaben wie Sammelquests. Metroidvanias nehmen die besten Teile von kampfbetonten Plattformern, du musst dich aber intensiver mit ihnen befassen als bei linearen Titeln, wo du nur durchsprintest.

RG: *OWLBOY* HAT VIELE RETRO-ELEMENTE. INWIEWEIT HABEN EUCH ALTE METROIDVANIAS BEEINFLUSST?

SA: Wir wollten vor allem herausfinden, was mit Pixelart alles möglich war, denn diese Art von Spielen wurde gerade obsolet. Also dachten wir über die Vorteile nach, und fliegen war für uns sehr wichtig. Es gab Gerüchte über ein *Kid Icarus* in 3D, und unserer Auffassung nach war der Flug durch einen engen Korridor aus einer seitlichen 2D-Perspektive viel leichter. *Kid Icarus* auf dem NES war auch ein Grundstein unserer Idee. Was, wenn du dich in der vertikalen Struktur frei zurückbewegen dürftest, alle versteckten Türen betreten könntest und einfach in jeden Dungeon gehen dürftest, ohne linearen Ablauf?

Weitere starke Einflüsse waren *Chrono Trigger* und *Majora's Mask*. In beiden gibt es eine große Gefahr, die dem Spieler bekannt war. Im Kern ging es aber mehr um Erkundung als um die Bewohner der Welt und die engsten Freunde des Helden.

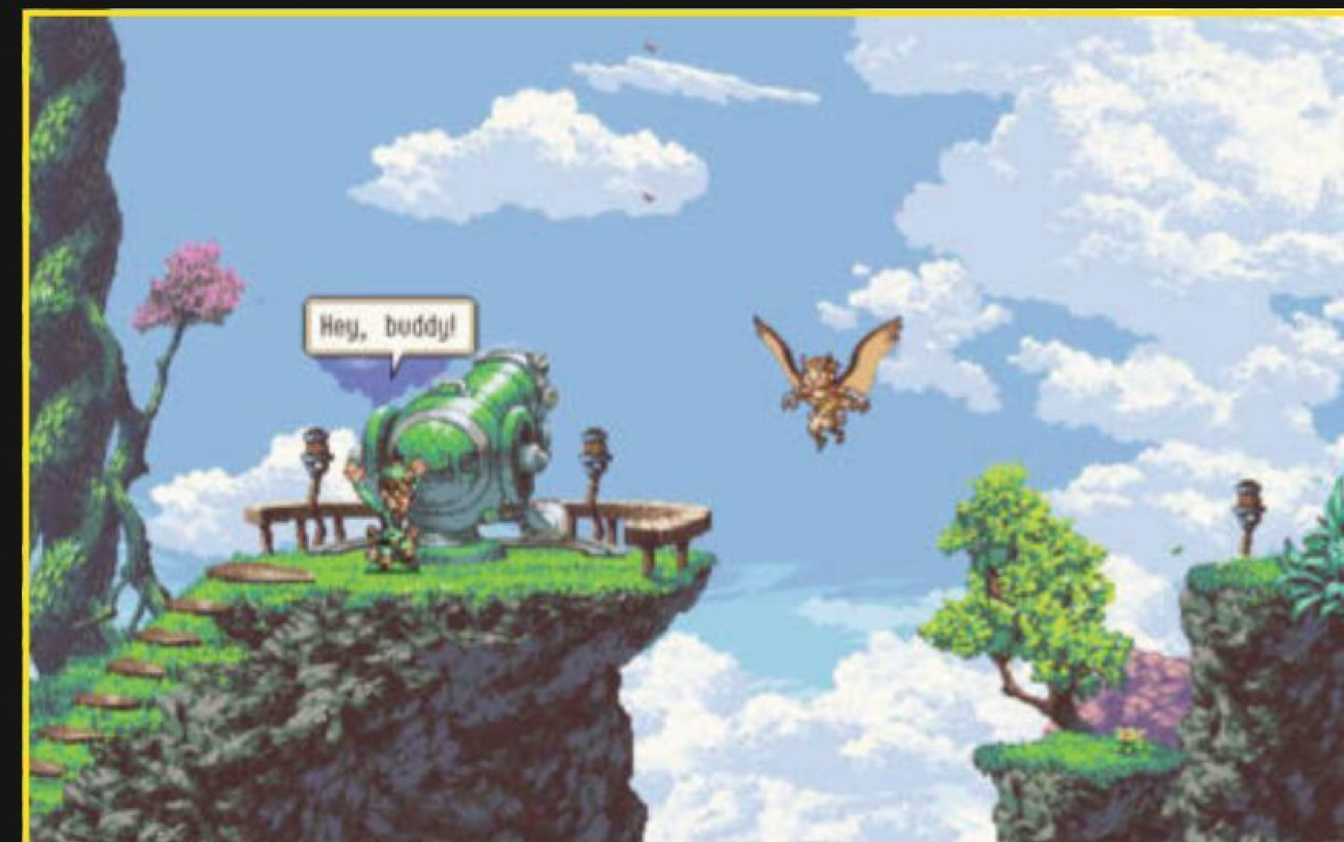
RG: WAS SIND DEINE LIEBSTEN METROIDVANIAS, UND WIESO?

SA: Ich liebe *Metroid Fusion*. Die Raumstation ermöglichte unterschiedlichste Terrains und Spielereien mit dem Mix aus Technologie und Natur. Die SA-X-Kämpfe waren sehr spannend, ebenso wie alte Gebiete erneut zu besuchen und zu sehen, was sich verändert hatte. Außerdem sind *Megaman Zero* und *ZX* zwei Genre-Verwandte, die ich sehr genossen habe. Durch die Missionsauswahl waren sie nicht so offen, haben aber die schnellen Elemente der *Megaman X*-Reihe genommen und etwas Luft gelassen, damit du dich auf die Story konzentrieren und herausfinden konntest, was die Welt dir mitteilen will.

▶ spielsweise hätten die *Batman Arkham*-Reihe und *Star Wars Jedi: Fallen Order* so funktioniert. Doch im Indie-Bereich zeichnete sich ein Metroidvania-Revival ab. Für Simon war das 2004 von Daisuke Amaya veröffentlichte *Cave Story* eine Speerspitze dieser Bewegung. „Die Entwicklung dauerte ziemlich lange, es wurde



» [Xbox 360] *Shadow Complex* war ein früher Xbox-Live-Hit.

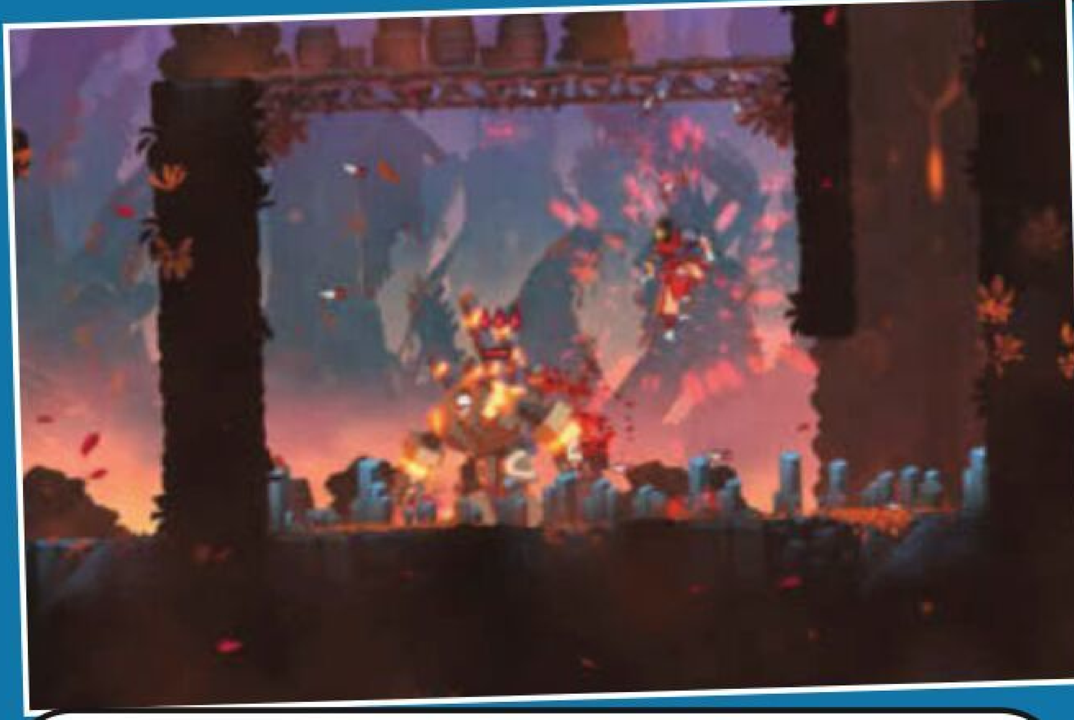


» [PC] *An Owlboy* haben die Entwickler D-Pad Studios ein Jahrzehnt gefeilt.



AM2R

Ausgeschrieben steht das Werk von Milton Guasti für *Another Metroid 2 Remake*, es handelt sich also um eine inoffizielle Neuauflage im Stil von *Metroid: Zero Mission*. Nintendo war nicht begeistert, das Remake erhielt aber gute Kritiken und verschaffte Guasti einen Job bei Moon Studios, den *Ori*-Entwicklern.



Dead Cells

Man sollte meinen, aufgrund der Wichtigkeit der Levelstruktur für das Genre würden Entwickler jeden noch so kleinen Gang von Hand modellieren. *Dead Cells* liefert ein Gegenbeispiel und mischt prozedurale Generierung mit dem Erkundungszwang von Metroidvanias –die Kombination funktioniert erstaunlich gut!



» ES GIBT VIELE SPIELE IN 3D UND ANDEREN 2D-PERSPEKTIVEN, DIE METROIDVANIA-ELEMENTE NUTZEN UND SIE NEUARTIG VERWENDEN. «

SIMON ANDERSEN



von nur einer Person geschaffen und konnte auch im Mainstream Erfolge erzielen. Viele Indie-Studios, die zu dieser Zeit gegründet wurden, hatten nun das Gefühl, dass sie mit einfachen Mitteln ihre Träume wahrmachen könnten. Die meisten Entwickler griffen aufgrund der genutzten Tools auf Pixelart zurück, und das führte zu abstrakteren Levels."

Laut Thomas mussten viele Indie-Schöpfer ihr Handwerk erst lernen, Bewegungssysteme verinnerlichen und von dieser Stelle aus weitermachen. Wollte man Storys erzählen und detaillierte, große Welten schaffen, passten Metroidvanias ziemlich gut. „Wenn du den Zeitraum nach der Veröffentlichung von *Cave Story* ansiehst, sind viele Projekte aufgekommen, die in irgendeiner Weise Metroidvania-Elemente nutzen."

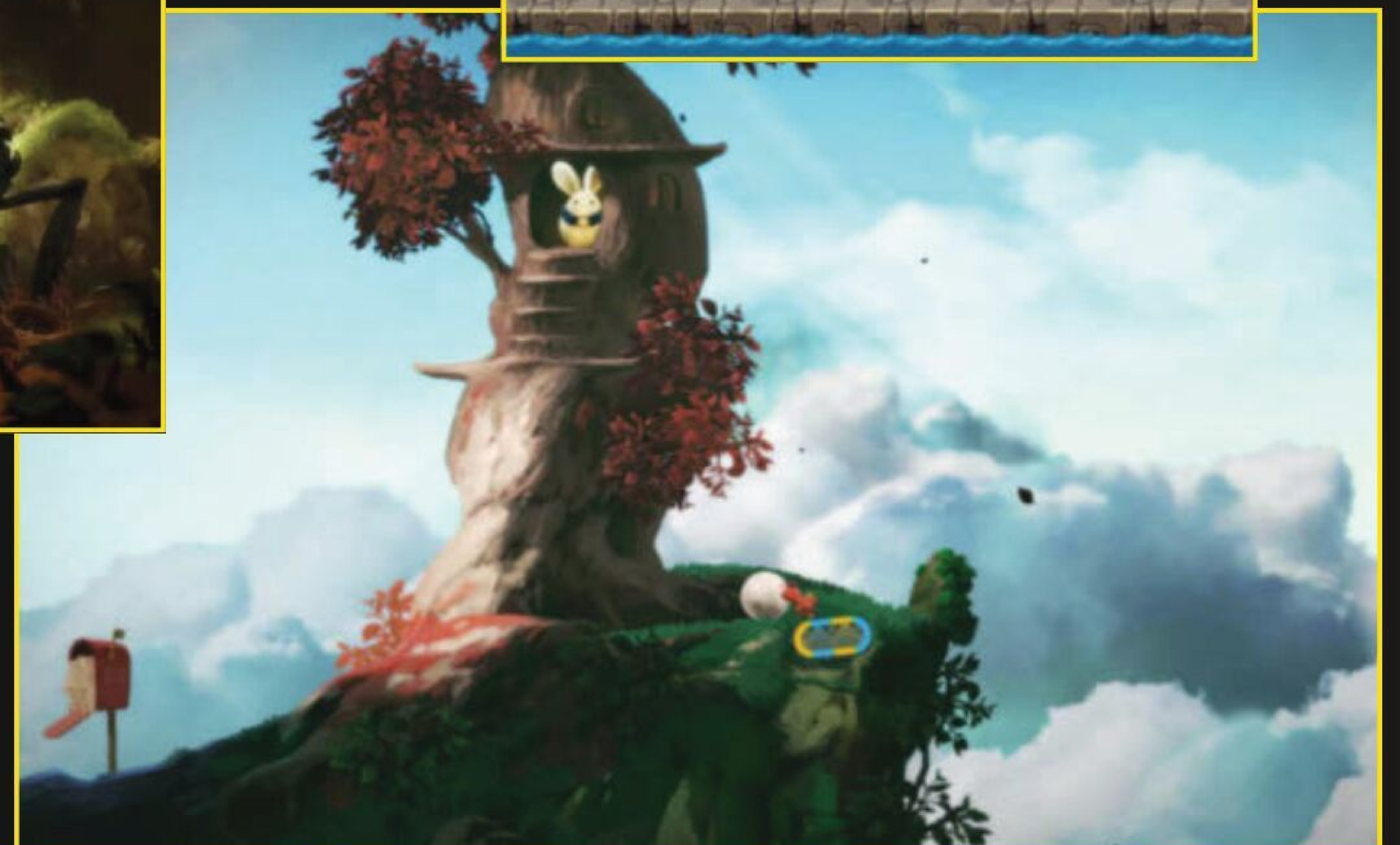
Gegen Ende der 2000er Jahre bekam das Genre viel Zulauf, etwa 2008 mit *Shadow Complex* von Chair Entertainment und das mit anthropomorphen Kreaturen gespickte *Dust: An Elysian Tail* von 2012. Beide waren sehr erfolgreich auf Xbox Live Arcade. 2013 folgten der Luchador-Titel *Guacamelee!* von Drinkbox Studio und ein Mix aus *Minecraft* und Metroidvania namens *Steamworld Dig*.



Thomas veröffentlichte 2015 *Axiom Verge*, dazu gesellten sich *Ori and the Blind Forest* und *Environmental Station Alpha*. Im Jahr 2016 folgte D-Pads *Owlboy*, 2017 *Hollow Knight*.

Das Jahr 2018 ließ Genre-Fans dank *Steamworld Dig 2, Guacamelee 2, Dead Cells, Iconoclasts*, *Yoku's Island Express* und *The Messenger* frohlocken. Koji Igarashi kehrte 2019 mit seinem stark *Castlevania*-inspirierten *Bloodstained: Ritual of the Night* auf die Bühne zurück. Dazu gesellten sich *Headlander* und *Blasphemous*. Im Jahr 2020 hatten wir außerdem *Ori and the Will of the Wisps* und *Carrion* – Metroidvanias haben also ein gutes Comeback hingelegt.

Das Genre erstrahlt nicht nur als 2D-Plattformer im neuen Glanz, sondern hat auch Einfluss auf große 3D-Produktionen und modernes Game-Design genommen. Wie Jens ausführt, ist das bei vielen AAA-Titeln bemerkbar. „Die gesamte *Dark Souls*-Reihe ist Metroidvania-verwandt, und viele der großen Open-World-Spiele haben Elemente davon." Für Thomas ist das 2017 von Arkane entwickelte *Prey* ein weiteres gutes Beispiel. „Es hat viel Metroidvania-artige Erkundung, lässt euch aber auch von der Leine und ihr könnt Sachen machen, die ihr lieber lassen solltet. Es ist faszinierend, wie der Skilltree noch mehr Möglichkeiten zum Erforschen der Welt öffnet. Beispielsweise den hohen Sprung oder die Möglichkeit, härtere Türen zu öffnen."



» [PC] *Yoku's Island Express* kombiniert gekonnt Pinball- und Metroidvania-Elemente.

„Es gibt viele Spiele in 3D und anderen 2D-Perspektiven, die Metroidvania-Elemente nutzen und sie neuartig verwenden", so Simon. Auch er führt *Dark Souls* als Beispiel an, das mit seinen verzweigten Wegen, optionalen Kämpfen, fortschreitenden Upgrades und der Geschichte, die durch die Umgebung erzählt wird, viele Elemente von Metroidvanias nutzt. „Wo würde man *Blasphemous* auf dem Spektrum platzieren? Oder *Carrion*? Was wäre mit *Hyper-light Drifter*, wäre es ein Sidescroller? Für mich ist aber nur wichtig, dass wir Neues entdecken. Dass uns frische Elemente Überraschungen bescheren." *



MEINE REISE MIT DEM N64

Die N64-Sammlung des britischen Retro-Gamer-Machers Darran Jones.



Wer regelmäßig in der britischen Retro Gamer blättert, weiß vielleicht von meinem größten aller Fehler: meine SNES-Sammlung von 60 NTSC-Spielen gegen einen Amiga 1200 zu tauschen. Mein zweitgrößtes Bedauern gilt dem Verkauf meiner Kollektion von über 30 N64-Titeln anno 1999. Letztes Jahr, und damit zwei Dekaden später, wollte ich mit meinem Gram abschließen, stattdessen rollte ich ihn erneut auf.

Es begann, als ich freitags um zehn Uhr abends im Internet nach Spielepreisen stöberte. Das tue ich ständig, teils weil es mein Job ist, aber hauptsächlich weil ich ein Sammler bin, der nach reichhaltigen Schätzen fahndet. Und das, obwohl ich bereits in einem Wald voller klassischer Videospiele lebe.

Meine größte Achillesferse sind Angebote, die ich unmöglich ignorieren kann. Eines Freitagnachts stöberte ich zwischen eBay und dem Spieleforum RLLMUK, als ich bei Letzterem einen Posten von N64-Spielen fand. *Star Wars Episode I: Racer* und *Blast Corps* waren beide für unter 16 Euro zu haben. Ich nahm Kontakt mit dem Verkäufer auf und erhielt diese noch vor Weihnachten. So begann es …

Vor diesen beiden Titeln bestand meine N64-Sammlung aus der Konsole und einem unbenutzten EverDrive. Viele Leute nutzen heutzutage EverDrives, damit sie quasi alle Spiele zocken können. Doch bei mir funktioniert das nicht. Für mich ist ein komplettes Spiel samt Verpackung die Erfüllung. Es hat etwas Rituelles, es aus seinem Plastikschutz zu befreien, die Box zu öffnen, die Cartridge einzusetzen und zu spielen. Ich liebe jeden Aspekt des Spielens, doch das Sammeln ist für mich genauso wichtig. Ein physisches Produkt zu besitzen und durch ein glänzendes Handbuch zu blättern ist durch keine digitale Alternative zu ersetzen.

Manche behaupten, dass Sammeln zur Krankheit werden könne, was ich verstehen kann. Es ist zu einfach, die Hemmungen fallen zu lassen und alles zu kaufen, nur weil es günstig ist – das tat ich in meiner Xbox-Phase. Es ist ein Fehler, den ich oft machte. Doch ich wollte ihn mit meiner neuen Kollektion nicht wiederholen. Deshalb erstellte ich eine Liste, was ich jedem empfehle, der Spiele sammeln will. Meine Liste war simpel und unterteilte sich in drei Kategorien: Spiele, die ich besaß, Spiele, die ich wollte, und Empfehlenswertes.

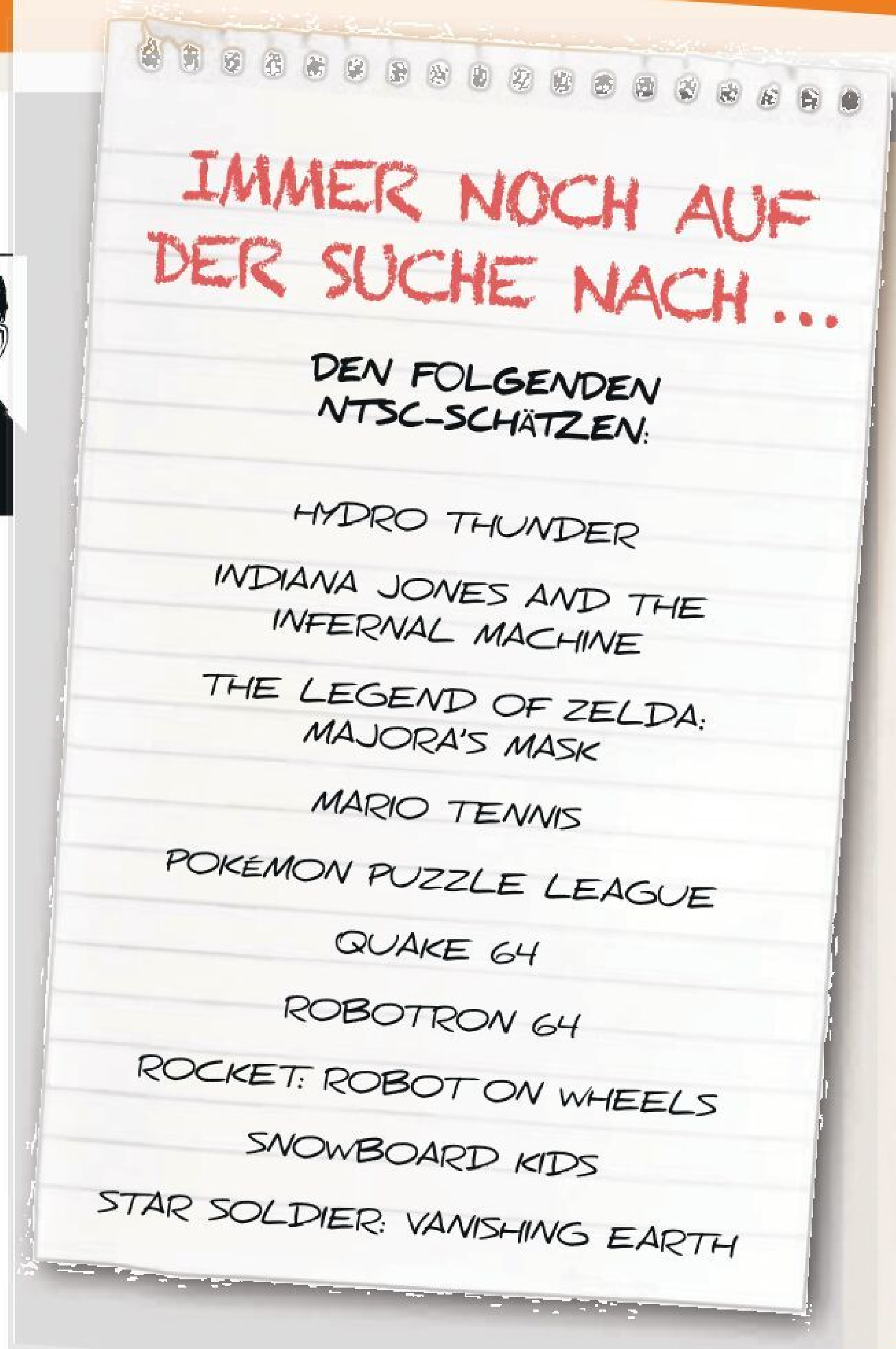
Meine Tochter Emily wurde im Juni 2000 geboren, und ihre Ankunft versetzte mich in Panik. Ich war überzeugt, dass ich keine Zeit mehr für Videospiele hätte, weshalb ich alles verkaufte. Bald stellt man fest, dass Kinder einen auf viele Arten verändern. Doch sie verändern nicht die Person, die man selbst ist. Deshalb begann ich wieder, Spiele zu sammeln. Ich kaufte mir eine PS2, später auch eine Xbox und einen GBA. Ich erinnere mich, wie ich Emilys Autositz mit dem Fuß wippte, während ich die letzten Levels von *Halo* spielte. Ich vergaß niemals meine verlorene N64-Sammlung, doch sie existierte nur noch als glückliche Erinnerung.

Doch als ich *Blast Corps* und *Star Wars Racer* über Weihnachten einlegte, wurde ich wachgerüttelt. Ich ging wieder auf RLLMUK und fragte herum, ob jemand NTSC-Spiele für das N64 verkaufe. Ich hatte Glück. Jemand bot eine Sammlung an, die zu meiner Liste gut passte. Darunter *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie*, *Wave Race 64*, *GoldenEye 007*, *Perfect Dark*, *Star Fox*, *Mischief Makers* und *Donkey Kong 64*, welche ich für 140 Euro kaufte, was ein sehr guter Preis war.

Kurz darauf erwarb ich weitere Spiele inklusive *Conker* und ging auch auf eBay, wo mich eine böse Überraschung erwartete: NTSC-Titel für das N64 sind verglichen mit ihren PAL-Pedants irre teuer. *Ocarina of Time* gibt es für 75 Euro oder mehr, *Smash Bros.* für über 110 Euro, *ISS 98* startet bei 66 Euro. Ein starker Kontrast zu PAL-Titeln, die bei 3 Euro anfangen. Trotz der preislichen Diskrepanz zwischen NTSC und PAL war ich an den PAL-Optionen wegen der oft miesen Optimierung nicht interessiert. So schluckte ich die bittere Pulle und zahlte die NTSC-Preise.

Ich machte meine letzten Einkäufe im Juni (*ISS 98* und *Shadow Man*) und, abgesehen von wenigen Titeln, besitze ich nun alles, was ich immer wollte. Ich habe meine alte Sammlung neu aufgebaut! In diesen sechs Monaten ergatterte ich einige Schnäppchen, bezahlte aber auch zu viel für einiges. Ich investierte rund 2.000 Euro in 55 Spiele, eine RGB-gemoddete Konsole, 23 N64-Magazine und einen Brawler-64-Controller.

Jetzt habe ich meine Ruhe, nun fühle ich mich komplett. *





ES IST SICHERLICH NICHT MEINE GRÖSSTE SAMMLUNG, ABER SIE IST MEINE PERSÖNLICHSTE UND AM BESTEN GEPFLEGTE.



ALS HÄTTE ICH GEWUSST, WAS MICH DIESE BEIDEN BILLIGEN SPIELE KOSTEN WERDEN.





DAS N64 WAR DIE LETZTE KONSOLE, AN DER MEINE FRAU MELANIE INTERESSIERT WAR, BEVOR WIR KINDER BEKAMEN. SCHÖN, DASS MEINE TOCHTER ALICE BEI GOLDENEYE-SESSIONS NUN DABEI IST!

EIN WEITERES ANGEBOT, DAS SICH AUSZAHLT! ICH ZAHLTE 120 EURO UND VERKAUFTE GOLDENEYE UND PERFECT DARK FÜR 49 EURO, MARIO KART KANN SOGAR BIS 77 EURO GEHEN.

DAS N64-MAGAZIN FÜLLTE MEINE WISSENSLÜCKEN. VIELLEICHT VERSUCHE ICH, MEIN HEFTSET ZU KOMPLETTIEREN.

IM JANUAR 2020 KAUFTE ICH EIN RGB-GEMODDETES N64. DAS BILD IST UNENDLICH BESSER UND ES WIRKT AUF MEINEM 29" PVM-MONITOR KLASSE.

ICH IGNORIERTE DOOM 64 BEIM ERSCHEINEN, WAS EIN FEHLER IST. DENN ES IST EIN WUNDERBARER SHOOTER UND AUF JEDEN FALL DIE 37 EURO WERT, DIE ICH ZAHLTE.

SAMMLUNGEN SIND TOLL, UM GELD ZU SPAREN. DIESER POSTEN KOSTETE NUR 18 EURO PRO SPIEL.

VIELEN DANK @ TWSON72, DER MIR DIESE FÜR 80 EURO VERKAUFTE.

OCEANS EX-GRAFIKER MARK JONES BESITZT EINE SCHÖNE N64-SAMMLUNG.

WIE VIELE HAST DU?

Britische Retro-Gamer-Leser erzählen von ihrer N64-Sammlung.

@RingGeneral

Ich habe um die 50 Spiele. *GoldenEye* birgt für mich die schönsten Erinnerungen. Wenn wir zu viert waren und nur drei Controller hatten, musste einer mit Lenkrad spielen!

@LukeWholey

Über die letzten 20 Jahre sammelte ich 24 N64-Spiele. Mein Favorit ist *Ocarina of Time*, da es eine unglaubliche Spielerfahrung war. Es erinnert mich an meine Kindheit, als ich „Knightmare“ oder „Chroniken von Narnia“ schaute.

@jimstallone

Ich besitze 190, davon 120 in der Box. Mein Liebling ist klar *GoldenEye 007*. *Banjo-Kazooie* und *Ocarina of Time* sind nur knapp dahinter. N64 ist die beste Konsole, die ich je hatte!

@zilognmotohost

Null, denn es ist die schlechteste Konsole der 1990er (ich erwarte nicht, dass das hier veröffentlicht wird).

@Ch4os_Theory

Im Moment 30 Stück. Ich würde *Superman 64* nennen (so schlecht, dass es wieder gut ist), aber eigentlich ist es *Blast Corps*. Es hatte eine einzigartige Mechanik und war „Thunderbird“-artig. Eine gute Herausforderung.

@MarkRJones1970

Ich besitze 71 N64-Cartridges. Alle außer zwei sind in der Box. Mein Lieblingstitel ist *Quake II*. Ich spiele es alle Jahre wieder durch. Der Soundtrack ist klasse und auf seine Art entspannend. Ich entdeckte es erst später.

DIE GESCHICHTE VON

SEYMOUR

Aus einem *Dizzy*-Spiel erwuchs ein neuer Charakter. Mit dessen Erfinder Peter Ranson sprechen wir über die Geburt von „Filmstar" Seymour, der in einer ganzen Reihe von Spielen auftrat.



» [C64] *Super Seymour Saves the Planet* hat sich viel bei *Bomb Jack* abgeguckt.



» [Schneider CPC] *Seymour Goes to Hollywood* spielt auf acht Filmsets.

» Die Idee war, Dizzy in einem Hollywood-Setting unterzubringen. Ich schrieb eine Story, in der Dizzy in die reale Welt wechselte. «

PETER RANSON

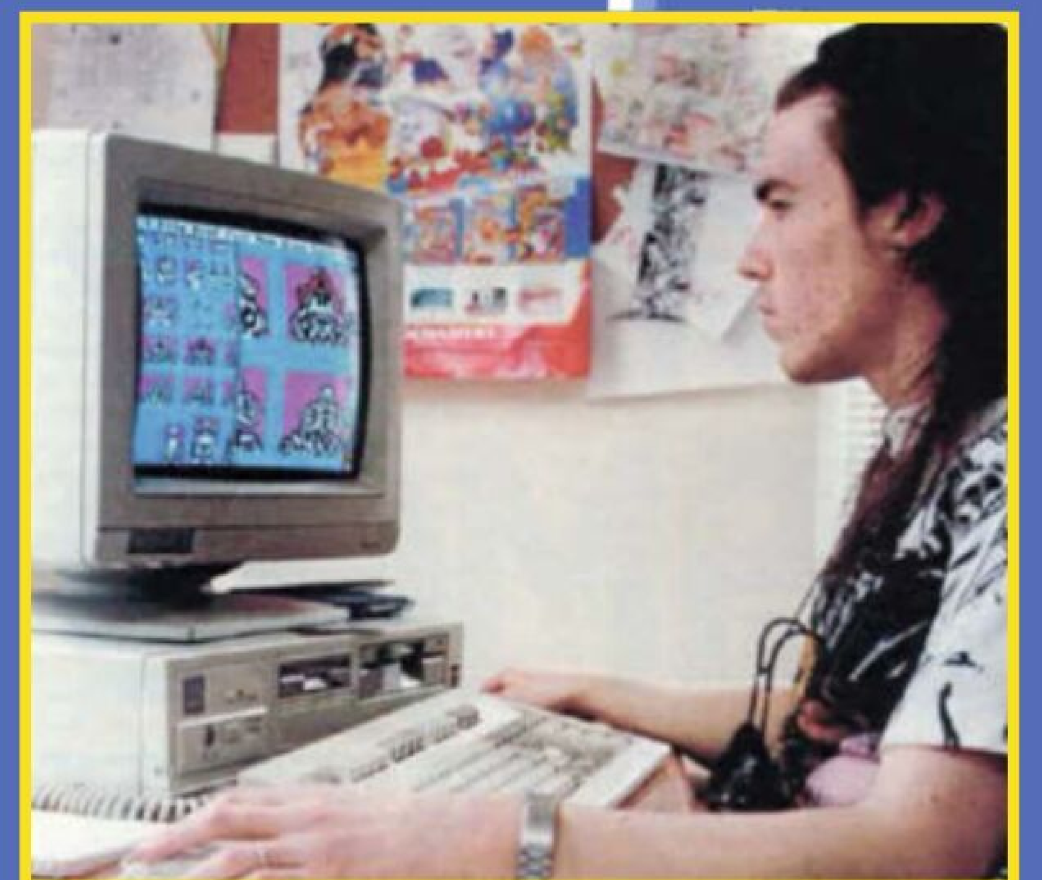


In den frühen 1990ern stieß Seymour, eine kartoffelähnliche Figur aus Action-Adventures, auf wenig Gegenliebe. „Ich erinnere mich an einen Rezensenten in einem Amiga-Magazin, der den Charakter als die Brut Satans bezeichnete", schmunzelt Peter Ranson, der Kopf hinter der seltsamen Figur. „Er mochte das Spiel nicht, aber zumindest hatte ich irgendwo etwas ausgelöst."

Selbst heute noch scheiden sich an Seymour die Geister: Peter verweist auf ein Walkthrough-Video zu *Seymour Goes to Hollywood*, dem ersten Seymour-Spiel. Big Red Software entwickelte es 1991 für Codemasters. „Wenn man all diese Kommentare liest, ist es lustig zu sehen, dass die Leute Seymour nur für einen dicken Dizzy halten", lacht Peter. „Das hat aber durchaus seine Gründe gehabt."

Vor der Entwicklung von *Seymour Goes to Hollywood* hatte Big Red die allseits beliebte *Dizzy*-Serie von Philip und Andrew Oliver übernommen. Neal Vincent wurde beauftragt, das Design der Olivers zu überarbeiten. Der so entstandene vierte Dizzy-Titel *Magicland Dizzy* wurde zumindest in England sehr gut aufgenommen (Anatol Locker dagegen wünschte sich in *PC Player* 1/93 „dann schon lieber 7-Minuten-Eier" und vergab 41 %). So wurde Big Red beauftragt, auch Teil 5 zu programmieren, es sollte *Dizzy in Movie Land* heißen.

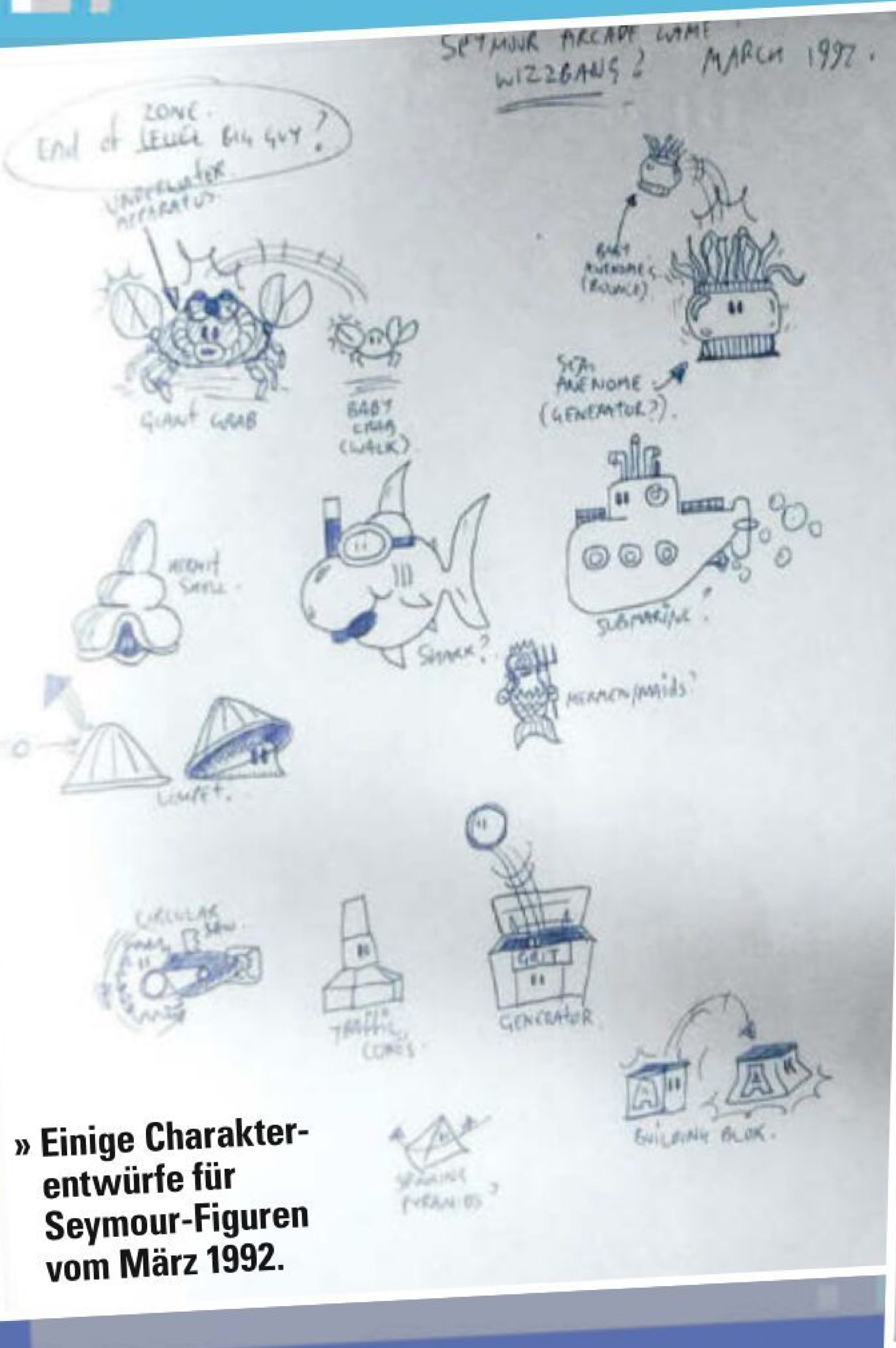
„Die Idee war, Dizzy in einem Hollywood-Setting unterzubringen. Ich schrieb also eine Story, in der Dizzy in die reale Welt wechselte", so Peter. Die Bosse von Codemasters waren sich aber unsicher, ob


» Peter Ranson erstellt hier gerade Sprites für *Wild West Seymour*.

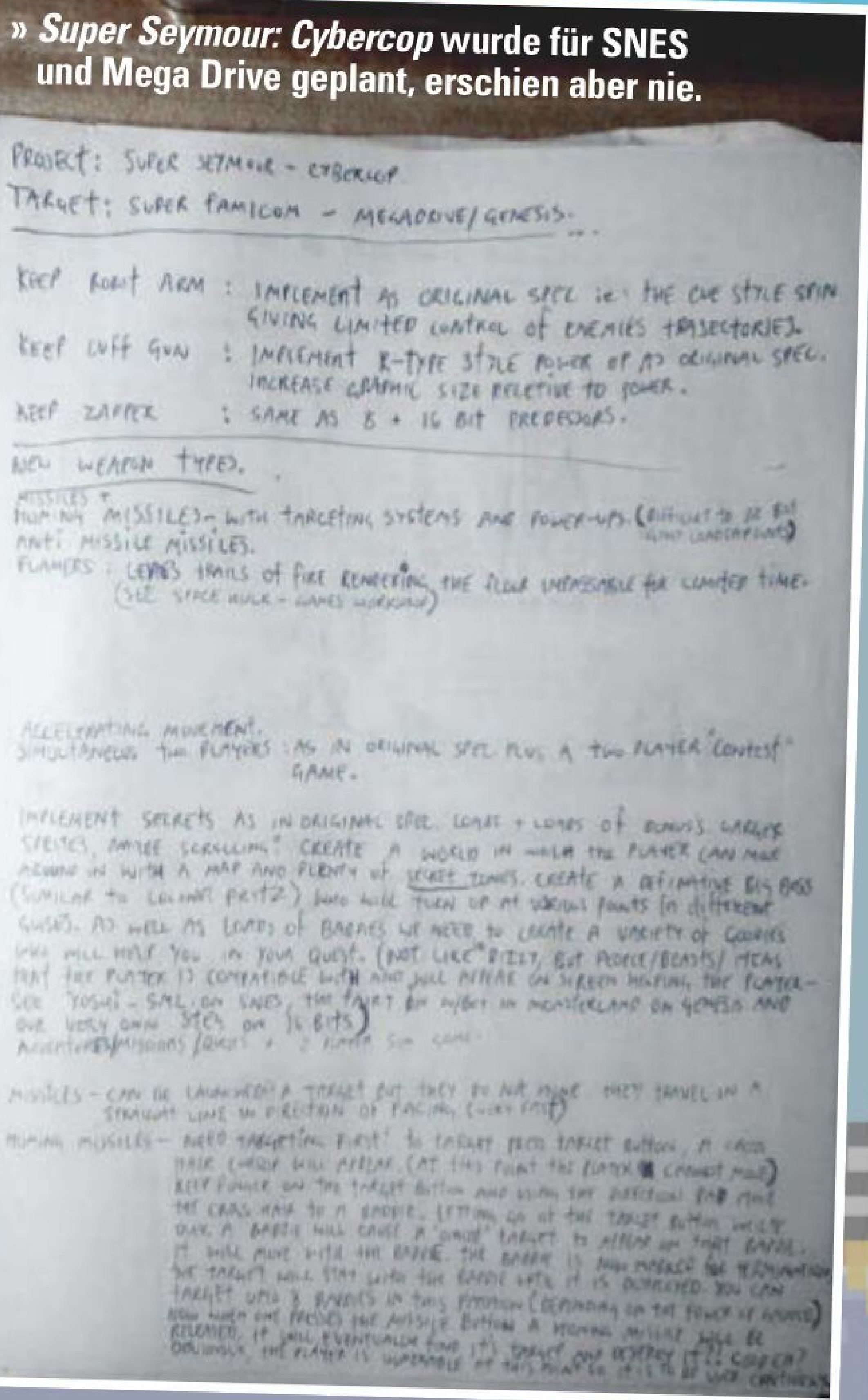
dies der richtige Ansatz für ihren profitablen Charakter war.

Peter fährt fort: „Das Spiel gab es zu diesem Zeitpunkt nur auf dem Papier. Es handelte sich lediglich um ein allgemein lockeres Design, bei dem die meisten Rätsel als konzeptionelle Ideen angegeben waren. Aber dann haben Philip und Andrew Oliver den Stecker gezogen. Sie wollten Dizzy nicht wirklich in einer realen Umgebung sehen."

Anstatt die Arbeit an *Dizzy in Movie Land* zu verschrotten, sollte Big Red einen neuen Protagonisten einführen. „Die Olivers waren sich der Anstrengungen bewusst, die wir in die Designdokumente gesteckt hatten, und freuten sich, dass wir ihre Engine verwenden konnten", erklärt Peter. Er war Grafiker, daher war es an ihm, ein neues Charakterdesign zu entwickeln. Zufällig hatte er mit der Idee gespielt, ein Point-and-click-Abenteuer auf dem PC zu



» Einige Charakterentwürfe für Seymour-Figuren vom März 1992.


PROJECT: SUPER SEYMOUR – CYBERCOP
TARGET: SUPER FAMICOM – MEGADRIVE/GENESIS.

KEEP ROBOT ARM : IMPLEMENT AS ORIGINAL SPEC IE: THE CUE STYLE SPIN GIVING LIMITED CONTROL OF ENEMIES TRAJECTORIES.
KEEP CUFF GUN : IMPLEMENT R-TYPE STYLE POWER UP AS ORIGINAL SPEC. INCREASE GRAPHIC SIZE RELETIVE TO POWER.
KEEP ZAPPER : SAME AS 8 + 16 BIT PREDESSORS.

NEW WEAPON TYPES.
MISSILES +
HOMING MISSILES – WITH TARGETING SYSTEMS AND POWER-UPS.
ANTI MISSILE MISSILES.
FLAMERS : LEAVES TRAILS OF FIRE RENDERING THE FLOOR IMPASSABLE FOR LIMITED TIME.

ACCELERATING MOVEMENT.
SIMULTANEOUS TWO PLAYERS : AS IN ORIGINAL SPEC PLUS A TWO PLAYER "CONTEST" GAME.

IMPLEMENT SECRETS AS IN ORIGINAL SPEC. LOADS + LOADS OF BONUS LARGE …

» *Super Seymour: Cybercop* wurde für SNES und Mega Drive geplant, erschien aber nie.

erstellen, das auf Zeitreisen in die schottischen Highlands basierte („Etwas komisch, wenn ich heute drüber nachdenke"). Es existierten dazu zwar nur ein Konzept und ein paar Notizen, aber plötzlich gab es die Gelegenheit, diese Vorarbeit zu nutzen.

„Ich hatte an einen Dizzy ähnelnden Charakter gedacht, der möglicherweise mit rudimentärer Lippensynchronisation den Text auf dem Bildschirm vorlesen könnte", erläutert Peter. „Dann schuf ich ein Paar Augen und ein lächelndes, glückliches Gesicht mit großen, albernen Zähnen. Und das war der Ursprung des Charakters: dieses pummelige, grinsende, flatterhafte Wesen Seymour."

Diese Kreatur wurde zu einem Möchtegern-Filmstar. Die Programmierung übernahm Fred Williams, der auch an *Magicland Dizzy* gearbeitet hatte. Peters Bruder Paul war der Projektleiter. Das Team hatte nur zwölf Wochen Zeit, um das Spiel fertigzustellen. Wie bei den Dizzy-Titeln war der Prozess unkompliziert.

Nachdem das Hollywood-Thema festgelegt worden war, erstellte das Designteam eine Karte und ordnete Objekte und Rätsel verschiedenen Bereichen zu. Peter erfand die grundlegenden Sets, Ideen und allgemeinen Rätsel, indem er sich an Filmen orientierte.

Er und Fred versuchten, so viele Witze und Anspielungen wie möglich ins Spiel zu bringen. „Wir haben sichergestellt, dass die von uns verwendeten Filmreferenzen klassisch sind", sagt Peter. „Wir wollten nicht viele moderne Filme wie *Star Wars* zitieren, weil wir das für zu offensichtlich hielten."

Stattdessen gab es Verweise auf *Sherlock Holmes*, *Dick Tracy* und *Flash Gordon* (getarnt als Sherlock Bones, Rick Bracy und Flash Boredom). Auch *Frankenstein*, *Tarzan* und der *Zauberer von Oz* tauchten auf. „Wir bezogen uns ganz bewusst auf ▶



»[Schneider CPC] Das Tarzan-Setting in *Seymour Goes to Hollywood* hoch in den Bäumen.

UND... ACTION!

Big Red schuf ein spezielles Mini-*Seymour*-Spiel für Heftkassetten.



Um *Seymour Goes to Hollywood* zu bewerben, entwickelte Big Red ein kurzes Spiel mit dem Namen *Seymour – Take One!* Es wurde auf den Covertapes der Fachmagazine *Your Sinclair* und *Schneider Action* veröffentlicht. Der Spieler konnte darin eine Szene in Schwarz-Weiß drehen.

Peter Ranson entwarf das Minigame, und Fred Williams war für die Codierung verantwortlich. Es umfasste acht Bildschirme, eine Empfangsdame namens Pippa und die Schauspielerin Fey, die einen Charakter namens Kathy spielte. Nachdem er ein Skript ergriffen hatte, würde Seymour als Held der Szene auftreten.

Durch geschickte Kombination einiger Objekte muss Seymour eine Szene drehen, in der eine an Eisenbahngleise gefesselte Frau befreit wird, bevor sie vom Dampfzug überfahren wird. Es gab auch Kameras zu sehen. „Nach der Fertigstellung von *Seymour Goes to Hollywood* bemerkten wir, dass keine Kameras im Spiel zu sehen waren. Das war angesichts des Settings ziemlich unglücklich", lacht Peter. Das korrigierte man quasi mit dem Werbespiel. Zudem konnte man darin die „gedrehte" Szene ansehen. „Wir haben diese kleinen Markierungen im Film eingebaut, also diesen Countdown am Anfang der Filmrolle", sagt Peter. „Wir spielten herum und hatten ein bisschen Spaß."

Die beiden Magazine veröffentlichten das Mini-Spiel gerne. „Eine Hand wäscht die andere", sagt Peter. „Für uns waren solche Demos ein Mittel zur Vermarktung. Zudem machten sie den Kauf der Zeitschrift attraktiver. Es war gut für beide Seiten."

Ein kompletter Walkthrough dieses Mini-Seymours nimmt nur knapp vier Minuten Zeit in Anspruch. Wer sich dafür interessiert: Auf YouTube gibt es ein Video unter *https://youtu.be/sjtwJosC1jc*.



KONVERTIERUNGEN

Seymour gab es gefühlt überall.



ZX SPECTRUM

Seymour Goes to Hollywood wurde ursprünglich für dieses System entwickelt. Jeder der 96 Screens sieht gut aus, genau wie Seymour. Auch die lustige Melodie passt.



SCHNEIDER CPC

Diese Umsetzung der Spectrum-Version war auf vier Farben beschränkt, aber sie sah großartig aus und lief sehr flüssig. Insgesamt eine der besseren Konvertierungen.



COMMODORE 64

Diese Version war enttäuschend. Sie lief weit langsamer als auf Spectrum und CPC. Sie konnte auch die Grafikfähigkeiten des Computers nicht nutzen: Alles sah trist aus.



AMIGA

Punktete mit seiner hellen Cartoon-Grafik und flüssigem Gameplay. Die schönen Animationen können einen zum Lächeln bringen, und die Musik spielt gut auf.

SUPA SEYMOUR - The movie.

The game scenario and additional scenarios.

The Story goes like this.... Seymours' new movie is, (Yes, you guessed it) Super Seymour-the Movie. That's it. A lovely excuse for lots of arcade action ,baddy smashing, mega bonus's, grOOOoovy graphics, Sexy sound and Awesome playability.

With his newly gained super powers, Seymour must rid the Galaxy of the Evil Vision King !

The Vision King is a terribly nasty piece of work. He can see everything and do anything; but only through the hands and minds of his twisted mutant minions, who thrive throughout the vast reaches of space and time - making the Vision Kings' Empire very big indeed.

Seymour must put an end to his reign soon; before the very fabric of time folds in on itself; thus bringing about the ancient prophecy about the Age of Chaos.

The Vision King will become the Supreme Being. Everything good will become bad. Everything nice will become nasty. Everyone will shout at everyone else and Washing Powder will be outlawed !! On the Whole the universe will become a pretty horrible and smelly place to live in and lots of people will have headaches. And the ones who have headaches will be nastier than the ones that were nasty and shouting and gave them their headaches in the first place. When one person gets one, they'll all get one ! It'll be ANARCHY!!!

On the other hand, there is also another prophecy which says that a cloaked, masked, avenger will stop the course of the other prophecy. Basically because it's to silly for words !...so ner !

These Prophecies were in fact the brunt of a couple of feuding brothers.(Who were the Oracles to a small village on the outskirts of Glossop.) They were constantly bickering about who was the best player in the Druids F.A. Cup League. they always tried to impress their fellow villagers and better each others prophecies with wild and even more incredible Prophecies.

These were their last two prophecies as they were both, unfortunately, killed in freak accident when a Walrus fell out of the Heavens and squashed them flat killing them instantly ? But that is another story .....

» 1991 sammelte Big Red Ideen zu *Supa Seymour the Movie*, zum Beispiel „grOOOoovy“ Grafiken.

▶ das Goldene Zeitalter Hollywoods und machten uns gar keine Gedanken darüber, dass eine Filmfirma uns verklagen könnte“, grinst Peter. „Wir waren wie Kinder, die herumgespielt und nicht wirklich nachgedacht haben.“

Mehr Geisteskraft steckten die Macher ins eigentliche Spiel. „Letztendlich bestehen alle Rätsel aus Schlüssel und Schloss“, erklärt Peter. „Man erhält ein Objekt, bringt das zu einem anderen Objekt, und dann wird entweder ein Ereignis ausgelöst, das Objekt in etwas anderes verwandelt, oder eine Dialogbox enthüllt ein anderes Objekt.“

Peter designte die Rätsel immer vom Ende zurück zum Anfang. Zum Beispiel geht es in *Seymour Goes to Hollywood* zunächst darum, an dem Wachmann vorbeizukommen, der Seymour nicht als Star erkennt. Seymour muss eine Sonnenbrille tragen, weil alle Filmstars eine Sonnenbrille tragen. Nach diesem Prinzip und dem damit verbundenen Witz wurden die Rätsel entworfen. Nur wenige Knobeleien im Spiel weichen von diesem simplen Muster ab. Ein komplexeres Puzzle ist das Frankenstein-Monster, das Seymour durch Kombinieren von Körperteilen an einer bestimmten Stelle im Horrorfilm-Set erschafft. Sobald das Monster fertig ist, zerschmettert es eine der Wände des Sets, und Seymour kann auf das Set nebenan zugreifen.

Seymours Beobachtungen beim Sammeln von Objekten und beim sarkastischen Austausch mit anderen Charakteren werden durch Sprechblasen kommuniziert. Obwohl Peter und seine Mitstreiter versuchten, *Seymour Goes to Hollywood* von *Dizzy* abzugrenzen, sieht das Spiel mit 30 Jahren Abstand dennoch exakt so aus wie ein *Dizzy*-Spiel mit anderer Hauptfigur. Das lag nicht nur an der Engine, die Big Red benutzte, sondern auch daran, dass Peter einige der Grafiken aus *Dizzy*-Spielen in *Seymour* recycelte.

Eine der größten Denksportaufgaben in *Seymour Goes to Hollywood* war die Art und Weise, wie der Spieler die Spielumgebung bereiste. Es gab ein verblüffendes Labyrinth von Studios, in dem es sehr leicht war, sich zu verirren, wenn man nicht Stift und Papier herausholte und herausfand, wo man landen würde, wenn man in verschiedene Richtungen ging.

„Das war eines von Freds kleinen Babys und basierte auf einem Text-Adventure“, sagt Peter. „Diese Spiele hatten alle ein Labyrinth, in dem man nach Osten gehen und ein Zimmer mit einer Tür und einem Baum betreten würde. Dann ging man wieder nach



» [Amiga] In den 16-Bit-Versionen dunkelt eine Sonnenbrille den Bildschirm ab.



» [Schneider CPC] Obwohl Seymour eine Energieanzeige hatte, steckte er nicht viel ein.





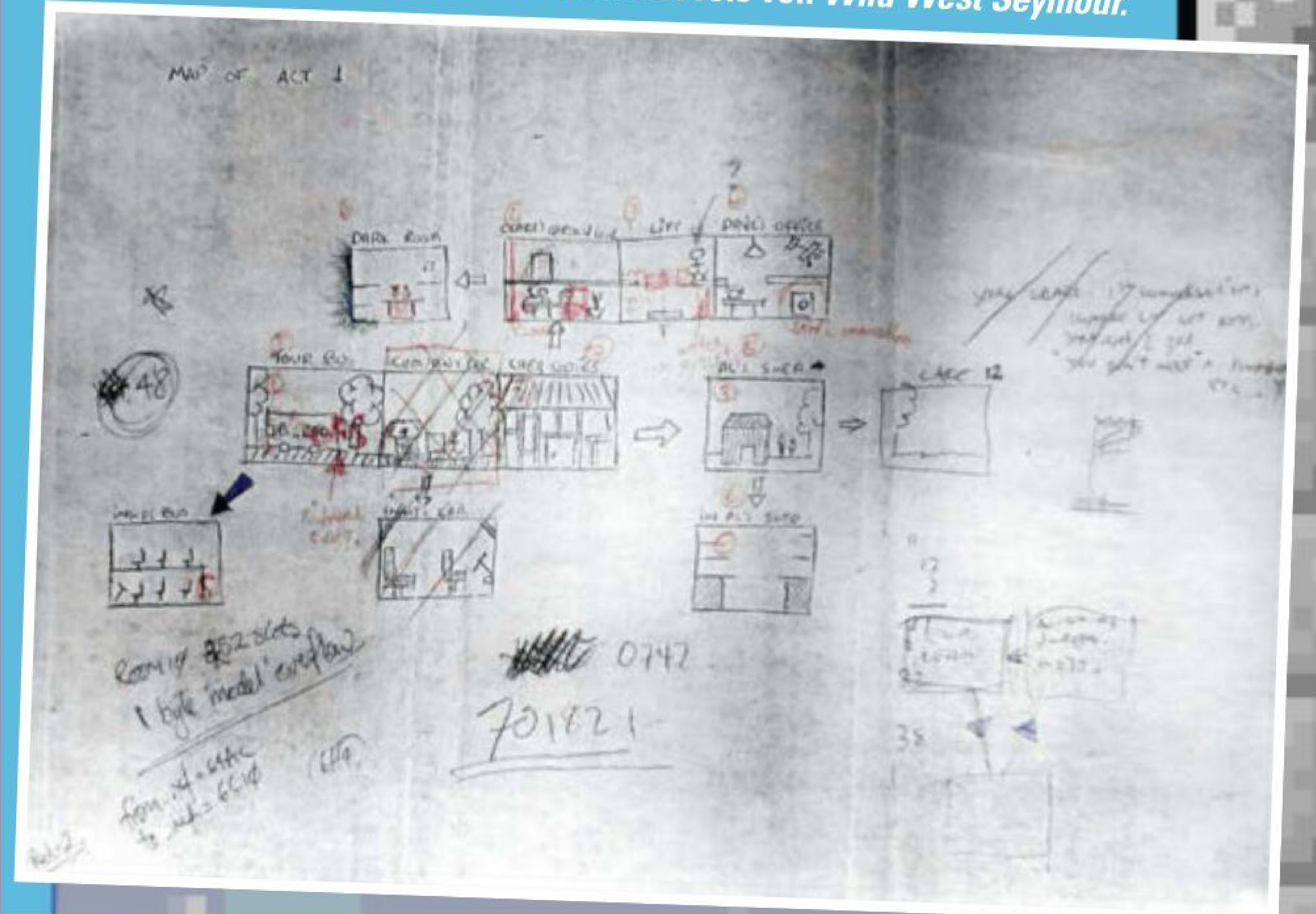
ATARI ST

Diese Version war praktisch nicht von der Amiga-Fassung zu unterscheiden. In Grafik und Sound steht sie der Amiga-Portierung in nichts nach und ist ebenso gelungen.

MS DOS

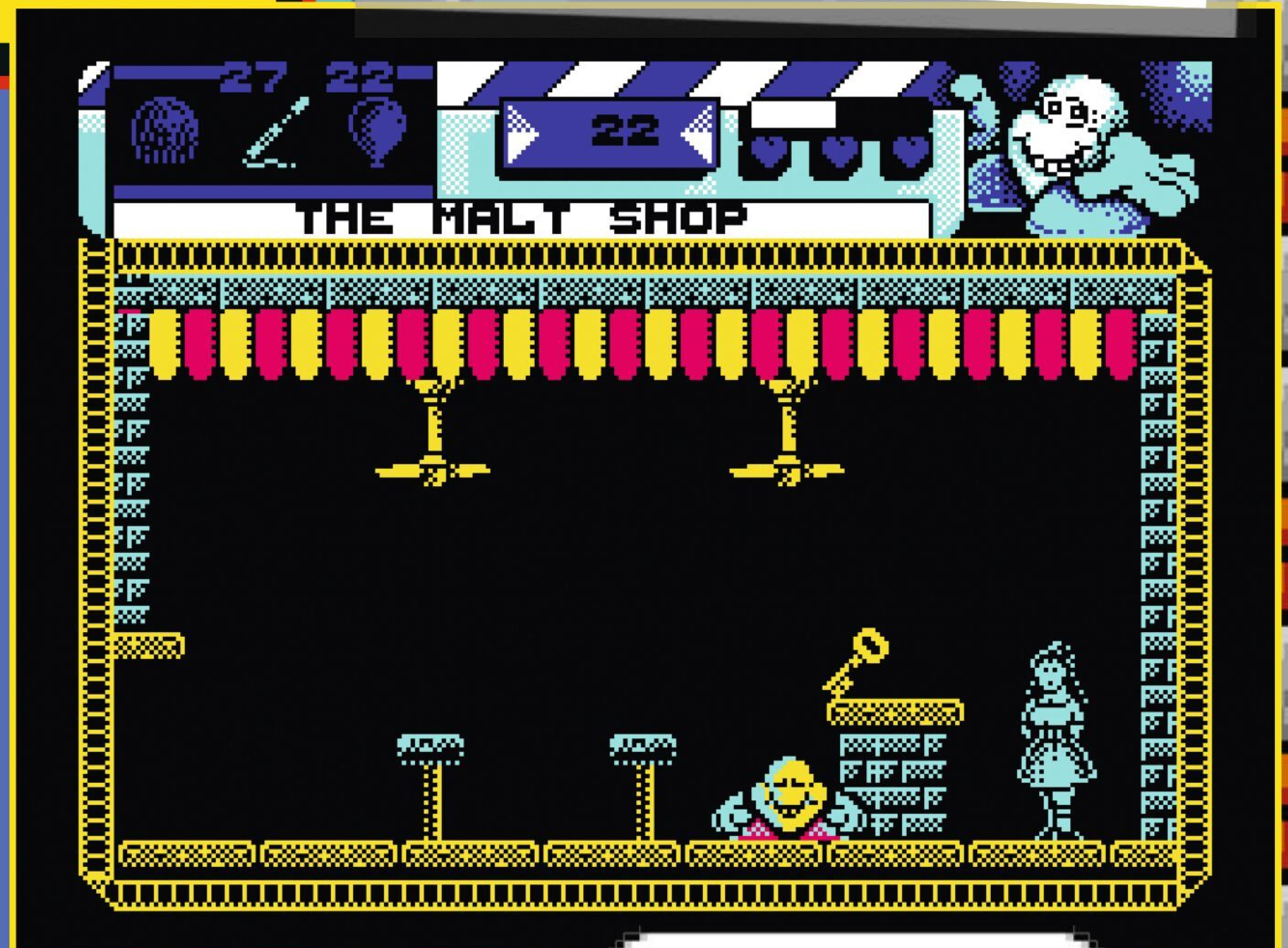
Brian Hartley zeichnete nach Atari und Amiga auch die Grafiken für die DOS-Version, dafür schied Allister Brimble als Komponist aus. Das Ergebnis sah gut aus, klang aber bescheiden.

» Der kommentierte Entwurf des ersten Levels von *Wild West Seymour.*





»[C64] In *Sergeant Seymour Robot Cop* hat Seymour unter anderem Gummiarme.



» [Schneider CPC] Sandy aus *Grease* verteilt Extras.

Osten und fand einen anderen Raum mit einer Tür und einem Baum. Das ganze Prinzip bestand darin, dass man niemals dahin gelangen würde, wo man hinwollte, wenn man in eine Richtung ging. Man musste die Richtung ändern. *The Legend of Zelda* hatte dasselbe Prinzip mit den Verlorenen Wäldern. Wir haben uns keine Gedanken gemacht, ob das verwirrend wird, weil Spiele damals generell schwierig waren."

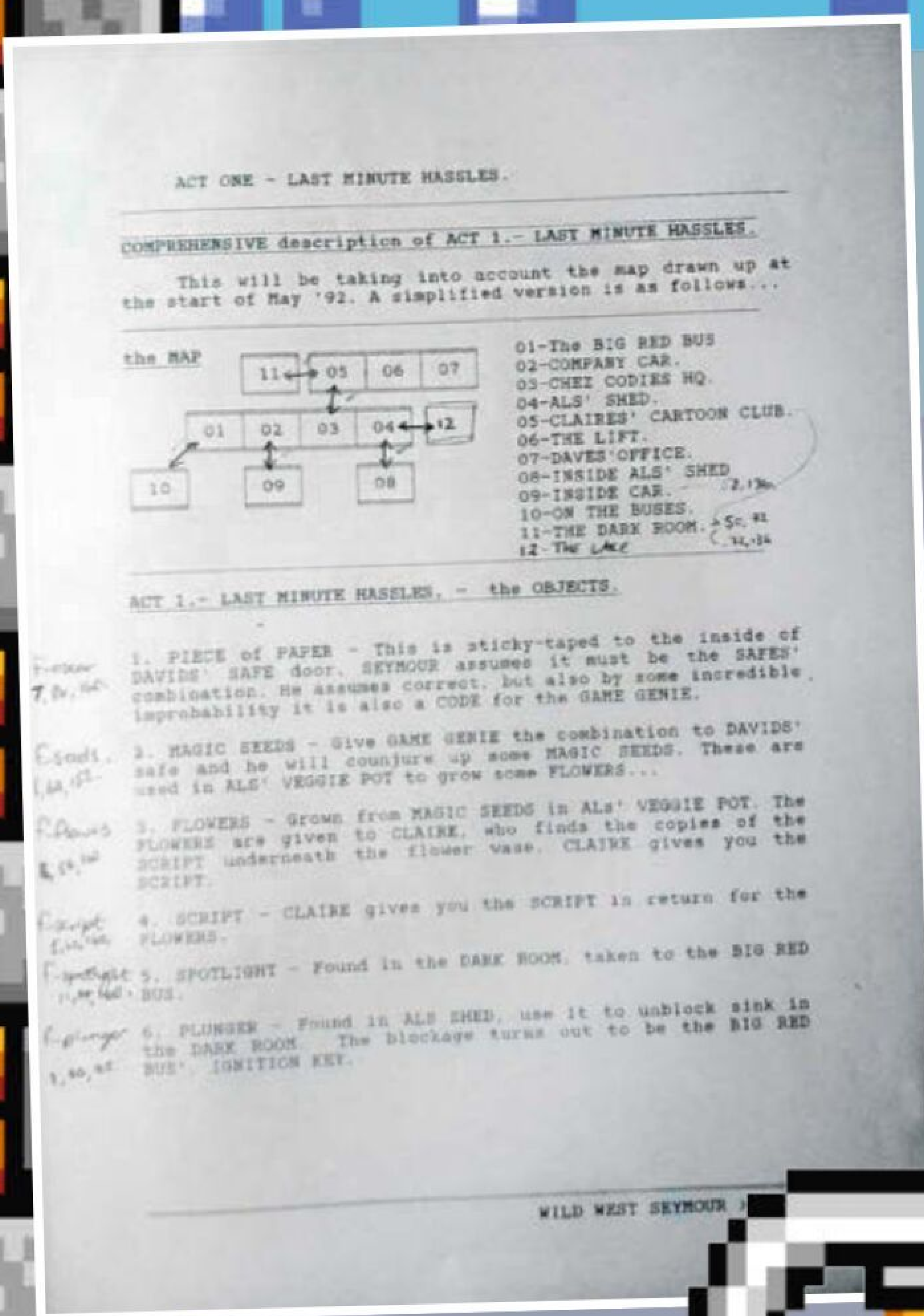
Damit sich *Seymour Goes to Hollywood* zumindest ein wenig von der *Dizzy*-Serie unterschied, wurde ein Energiebalken eingeführt. „So wurde die Spielmechanik flexibler. Man konnte den einen oder anderen Treffer von einem Deckenventilator oder einem Gegner hinnehmen und überleben", sagt Peter. „Zudem war keiner der Olivers ein Künstler, deshalb trug ihr Dizzy Boxhandschuhe. Ich schenkte Seymour Finger und Sprunganimationen."

Verwirrung liefert das Spiel schon bei seinem Namen. Der Titelbildschirm nennt es *Seymour at the Movies,* das war der ursprünglich geplante Titel. Irgendwann wurde es in *Seymour Goes to Hollywood* geändert. Die Entscheidung war Big Red zum Zeitpunkt der Erstellung des Ladebildschirms aber nicht mitgeteilt worden. Dann war es schlicht zu spät. Das Kassetten-Inlay war fertig und die Bänder wurden dupliziert. Heute würde man einfach online einen Patch veröffentlichen, sobald aber damals ein Spiel ins Kopierwerk gegangen war, konnte man nichts mehr machen. Es war ein Budget-Spiel, und niemand bei Big Red oder Codemasters dachte, dass sich jemand daran stören würde. ▶

» Keiner der Olivers war ein Künstler, deshalb trug ihr Dizzy Boxhandschuhe. Ich fügte Seymour Finger und Sprunganimationen hinzu. «

PETER RANSON




ACT ONE - LAST MINUTE HASSLES.

COMPREHENSIVE description of ACT 1.- LAST MINUTE HASSLES.

This will be taking into account the map drawn up at the start of May '92. A simplified version is as follows...

the MAP

01-The BIG RED BUS
02-COMPANY CAR.
03-CHEZ CODIES HQ.
04-ALS' SHED.
05-CLAIRES' CARTOON CLUB.
06-THE LIFT.
07-DAVES'OFFICE.
08-INSIDE ALS' SHED
09-INSIDE CAR.
10-ON THE BUSES.
11-THE DARK ROOM.
12-The LAKE

ACT 1.- LAST MINUTE HASSLES, - the OBJECTS.

1. PIECE of PAPER - This is sticky-taped to the inside of DAVIDS' SAFE door. SEYMOUR assumes it must be the SAFES' combination. He assumes correct, but also by some incredible improbability it is also a CODE for the GAME GENIE.

2. MAGIC SEEDS - Give GAME GENIE the combination to DAVIDS' safe and he will counjure up some MAGIC SEEDS. These are used in ALS' VEGGIE POT to grow some FLOWERS...

3. FLOWERS - Grown from MAGIC SEEDS in ALs' VEGGIE POT. The FLOWERS are given to CLAIRE, who finds the copies of the SCRIPT underneath the flower vase. CLAIRE gives you the SCRIPT.

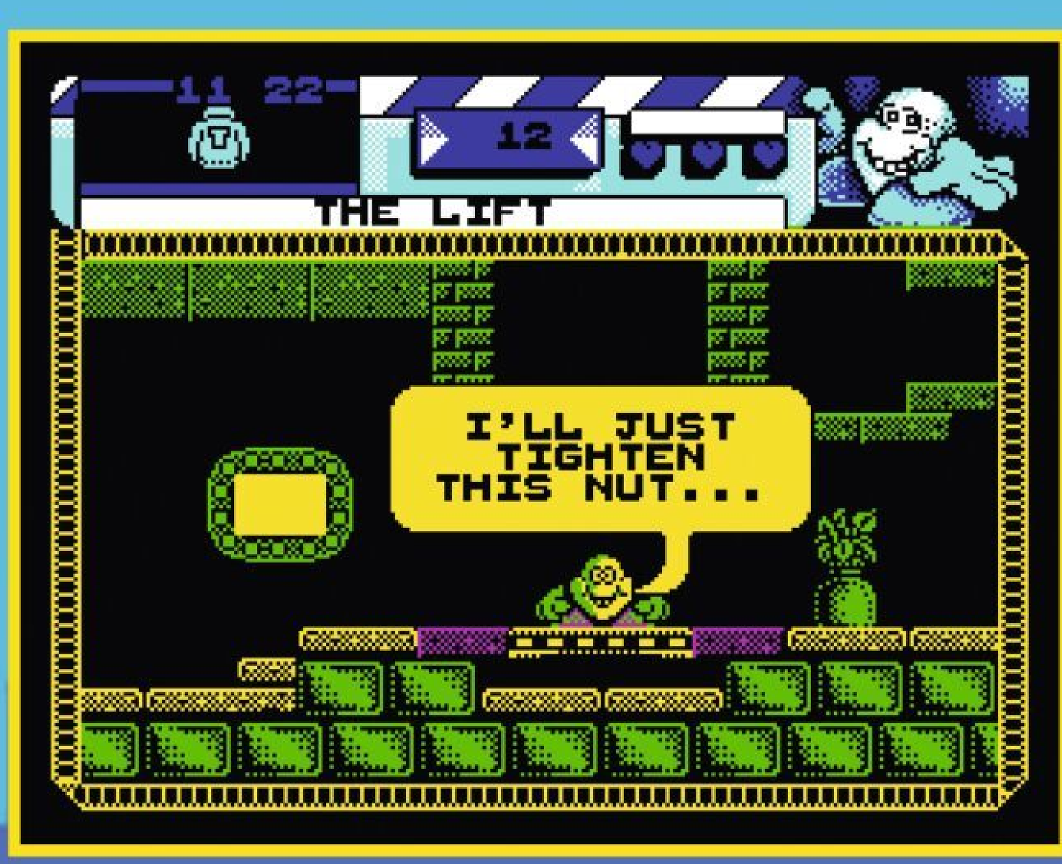
4. SCRIPT - CLAIRE gives you the SCRIPT in return for the FLOWERS.

5. SPOTLIGHT - Found in the DARK ROOM, taken to the BIG RED BUS.

6. PLUNGER - Found in ALS SHED, use it to unblock sink in the DARK ROOM. The blockage turns out to be the BIG RED BUS' IGNITION KEY.

WILD WEST SEYMOUR

» Ein weiteres Design-Dokument zum ersten Level von *Wild West Seymour*.





» [Schneider CPC] Wenn der Schlüssel passt, öffnet sich der Zugang zum Studio-Set.

Der Name des Spiels darf durchaus als Verweis auf die zeitgenössische Popgruppe *Frankie Goes to Hollywood* verstanden werden. Aber warum „Seymour“? Ganz einfach: Eines Tages betrat ein Freund des Studios, John Leesdale, das Büro. Er sah den Charakter und stellte fest, dass der aussehen würde wie Rick Moranis' Figur Seymour Krelborn im Film *Der kleine Horrorladen*.

Seymour Goes to Hollywood sollte ein eigenständiges Spiel sein, wurde jedoch in einer Zusammenstellung namens *Cartoon Collection* zusammen mit *Treasure Island Dizzy*, *CJ Elephant Antics*, *Slightly Magic* und *Spike in Transylvania* gebündelt. Einige Monate später erhielt es dann doch eine eigene Budgetveröffentlichung. Britische Kritiker lobten die Komplexität des Spiels, dessen Komplettlösung einige Seiten in den Computermagazinen einnahm. In der deutschen Presse zeigte sich hingegen beispielsweise Peter Braun wenig euphorisch: „Nö, neu ist das nun wirklich nicht. Durchschlagenden Spielwitz sucht man bei diesem durch und durch durchschnittlichen Überraschungsei vergebens“ (*Amiga Joker* 9/92, 53 %).

Um für das Spiel zu werben, packte man eine Art Demo namens *Seymour – Take One!* auf die Covertapes von *Your Sinclair* und *Amstrad Action*. Seymour wurde auch in anderen Spielen und Genres als Figur genutzt, wobei *Super Seymour Saves the Planet* der erste Titel dieser Art war, der sich offensichtlich vom Arcade-Plattformer *Bomb Jack* aus dem Jahr 1984 inspirieren ließ. „Die Idee war, Seymour als Charakter zu etablieren, der jede Rolle spielen kann“, sagt Peter. „Das gab uns die Möglichkeit, andere Spiele zu parodieren.“

» Eine klare Referenz auf *Robocop* im Titel, aber das Design war eine Verschmelzung von Spielen, die ich zu der Zeit spielte: *Flicky*, *Rodland*, *Parasol Stars*, *Tumblepop* und *Pang*. «

PETER RANSON



In *Super Seymour Saves the Planet* ahmte Seymour in gewissem Maße Batman nach, mit einem Umhang und einer Maske, um die Welt von Verschmutzung zu befreien. Peter sah es als Chance, seiner Leidenschaft für Einzelbildschirm-Geschicklichkeitsspiele nachzugehen. „Ich habe *Bomb Jack* absolut geliebt“, sagt er. „Es war eines meiner Lieblings-Arcade-Spiele! Ich habe dieses Spiel mit einem Groschen auf der ganzen Fährstrecke von Calais bis nach Dover gespielt“, lacht er. „Es war das einzige Arcade-Spiel, mit dem ich das machen konnte, und ich war wirklich brillant darin. Hand aufs Herz, ich würde an der Spitze der Rangliste stehen! Also wollte ich mit Seymour ein *Bomb Jack*-Spiel machen. Von allen Spielen, die bei Big Red entstanden, war das einer meiner Favoriten.“

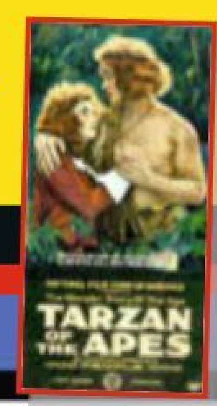
HOLLYWOOD-HOMMAGE

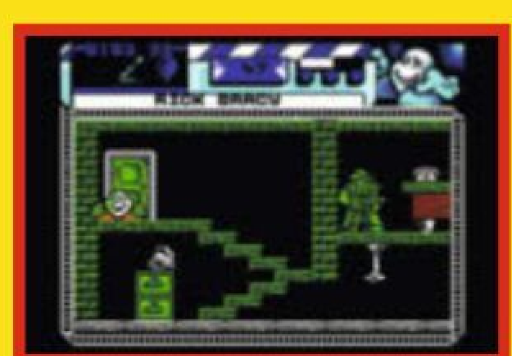
Seymours Filmreferenzen.



TARZAN

Debütierte im Stummfilm *Tarzan bei den Affen* (1918). Im Spiel muss Seymour an ihm vorbei, hat aber Kommunikationsprobleme und braucht ein Wörterbuch.





DICK TRACY

Filmdebüt 1937. Detektiv basierend auf dem US-Bundesagenten Eliot Ness. Erscheint als Rick Bracy in dem Spiel; Seymour kann ihm bei den Ermittlungen helfen.





FLASH GORDON

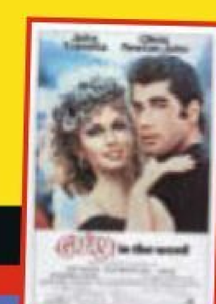
Wurde von Sam J. Jones in der Verfilmung von 1980 gespielt. Der Spieler besucht das Set von *Flash Boredom* und muss einen Teleporter erreichen.





GREASE

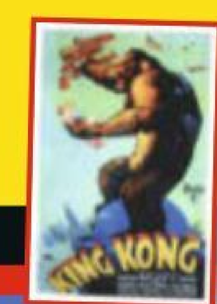
Der Film zum Musical von 1978 handelt von der jungen Liebe zwischen Danny Zuko und Sandy Olsson. Beide erscheinen im Spiel auf dem entsprechenden Filmset.

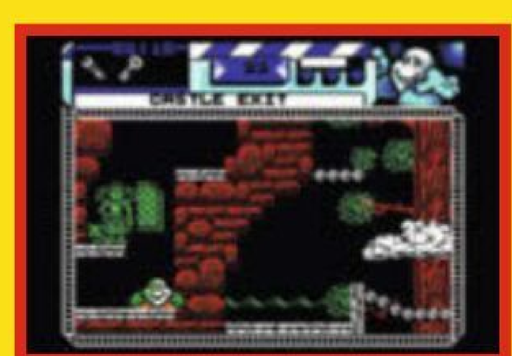




KING KONG

Kletterte 1933 das Empire State Building hoch. Das Filmset im Spiel ähnelt dem Klassiker *Donkey Kong*, inklusive rollender Fässer und gefangener Prinzessin.

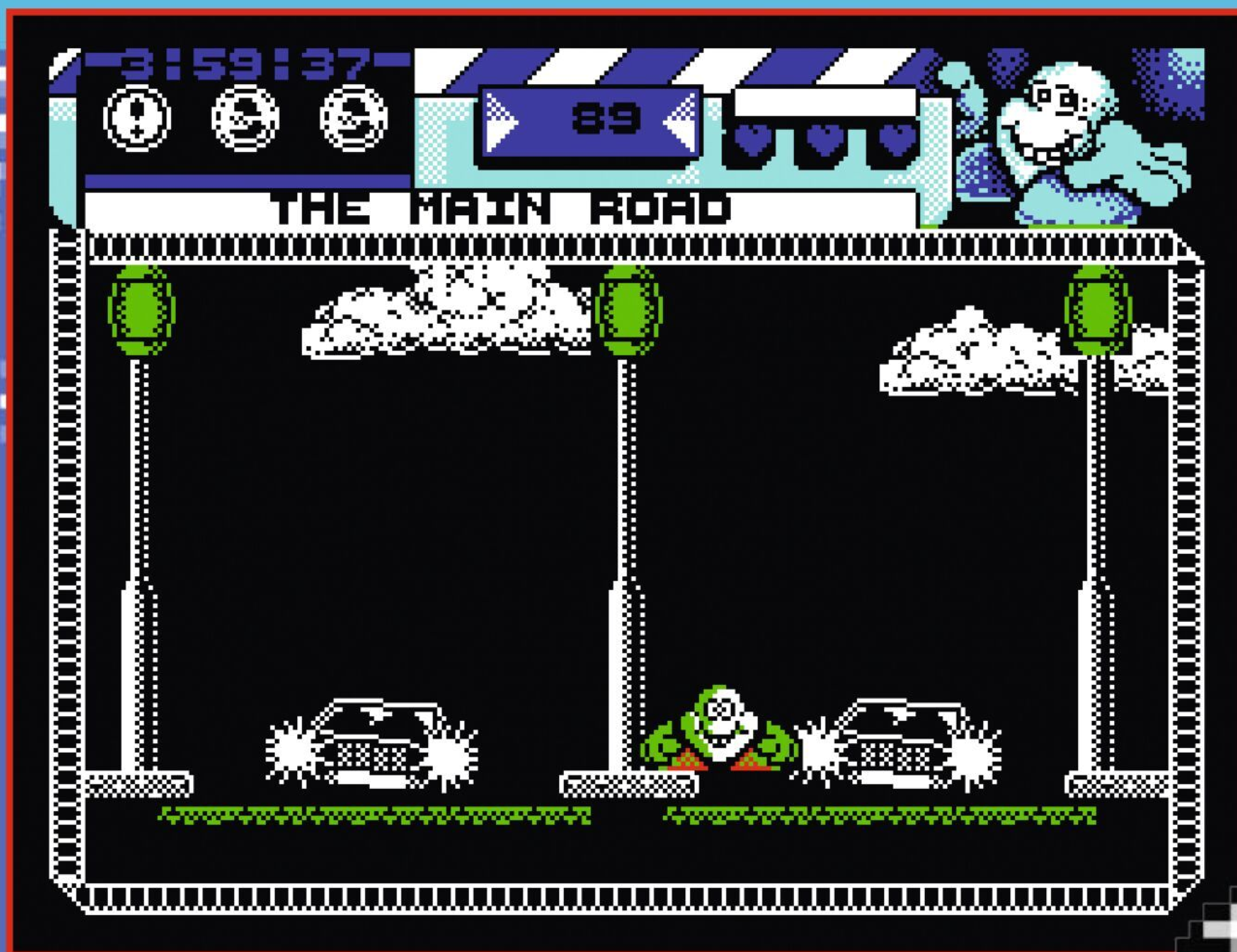




DER ZAUBERER VON OZ

Der Klassiker von 1939 ist einer der persönlichen Favoriten von Peter Ranson. Seymour muss Dorothys Freunde mit einigen gesammelten Objekten aufheitern.



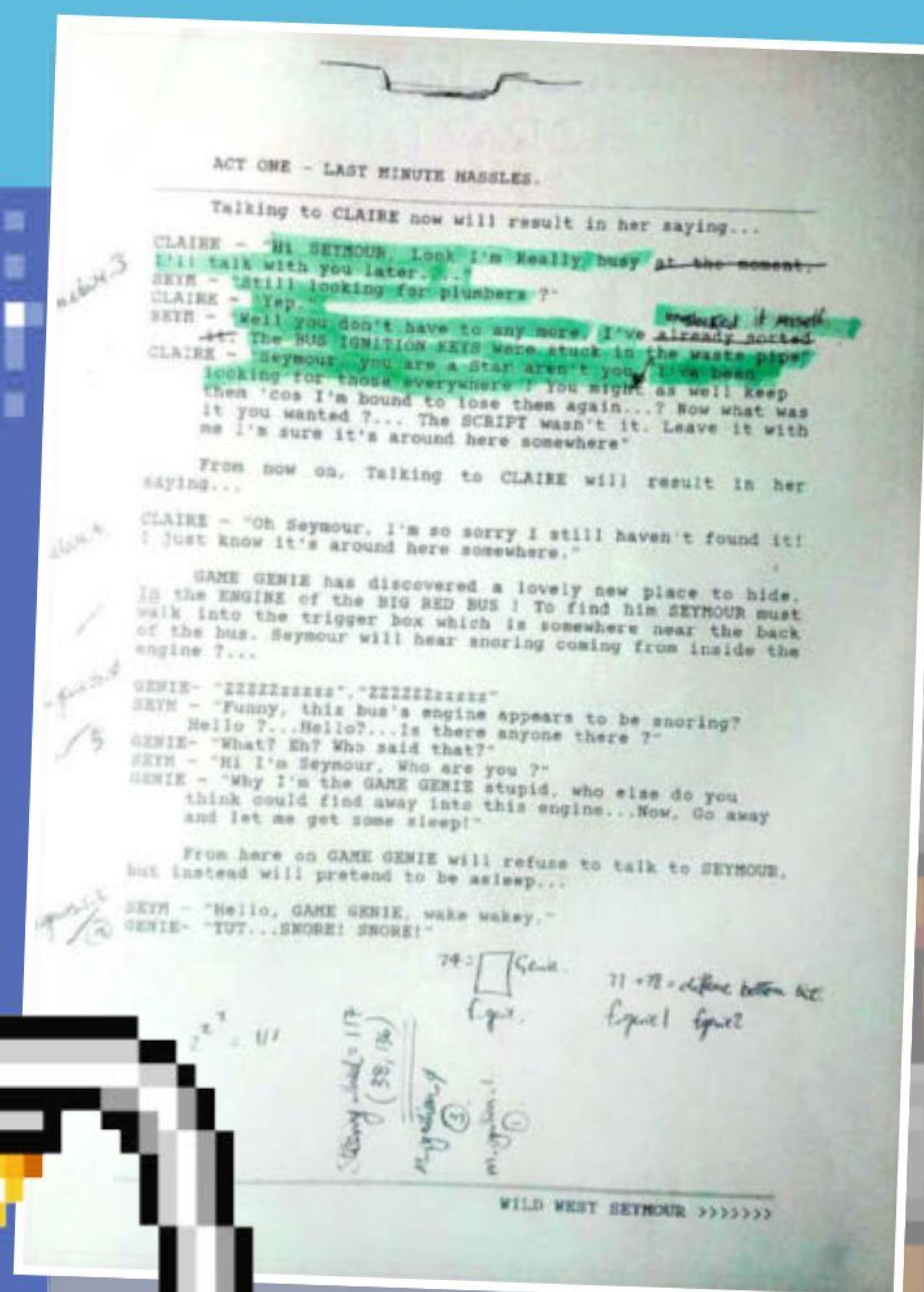


» [Schneider CPC] Wir raten davon ab, die Straße zu überqueren, ohne den Verkehr zu stoppen.

Peter liebt das Aussehen von *Super Seymour* auf dem Amiga. „Wir haben es nicht selbst entwickelt. Es war eine meiner ersten Erfahrungen als Produzent, der die Programmierung und Grafik anderen Teams überließ“, sagt er. Big Red selbst arbeitete an einem labyrinthartigen Shoot-em-up namens *Sergeant Seymour: Robot Cop*. „Eine klare Referenz auf *Robocop* im Titel, aber das Design war ein Mix von Sachen, die ich zu der Zeit spielte: *Flicky*, *Rodland*, *Parasol Stars*, *Tumblepop* und *Pang*.“ In diesem Spiel lag ein Boss in der Mitte des Bildschirms und setzte Feinde frei, die von Seymour gefangen werden mussten. „Ich habe ihm eine Sirene auf seinen Kopf gesteckt und ließ es wie einen Polizeihelm aussehen“, lacht Peter. „Aber das Endergebnis hat dem Designkonzept leider nicht ganz entsprochen, sodass ich das Konzept einstellte. Vielleicht versuche ich es eines Tages noch mal.“

Diese Spiele landeten auf einer Zusammenstellung namens *Superstar Seymour* zusammen mit *Seymour Goes to Hollywood* und *Stuntman Seymour*. Letzteres war ein Seitwärts-Plattformer von Reflective Designs für Schneider CPC, Commodore 64 und ZX Spectrum. „Ich habe es nie gespielt“, gesteht Peter. „Fred und ich waren damals mit einem anderen Projekt beschäftigt.“ Die Zusammenstellung enthielt auch ein anderes zuvor veröffentlichtes Spiel, *Wild West Seymour*, das zufällig das zweite des Charakters war. Wie bei *Seymour Goes to Hollywood* wurde es massiv von der Dizzy-Serie beeinflusst und profitierte von einer besonderen Beobachtung: Weniger war mehr.

Big Red hatte in der Zwischenzeit auch weitere *Dizzy*-Titel designt. Insbe ▶


ACT ONE - LAST MINUTE HASSLES.

Talking to CLAIRE now will result in her saying...

CLAIRE - "Hi SEYMOUR. Look I'm Really busy ~~at the moment.~~ I'll talk with you later..."
SEYM - "Still looking for plumbers ?"
CLAIRE - "Yep."
SEYM - "Well you don't have to any more. I've ~~already sorted it.~~ The BUS IGNITION KEYS were stuck in the waste pipe"
CLAIRE - "Seymour, you are a Star aren't you. I've been looking for those everywhere ! You might as well keep them 'cos I'm bound to lose them again...? Now what was it you wanted ?... The SCRIPT wasn't it. Leave it with me I'm sure it's around here somewhere"

From now on, Talking to CLAIRE will result in her saying...

CLAIRE - "Oh Seymour, I'm so sorry I still haven't found it! I just know it's around here somewhere."

GAME GENIE has discovered a lovely new place to hide. In the ENGINE of the BIG RED BUS ! To find him SEYMOUR must walk into the trigger box which is somewhere near the back of the bus. Seymour will hear snoring coming from inside the engine ?...

GENIE- "ZZZZZzzzzz","ZZZZZZzzzzz"
SEYM - "Funny, this bus's engine appears to be snoring? Hello ?...Hello?...Is there anyone there ?"
GENIE- "What? Eh? Who said that?"
SEYM - "Hi I'm Seymour, Who are you ?"
GENIE - "Why I'm the GAME GENIE stupid, who else do you think could find away into this engine...Now, Go away and let me get some sleep!"

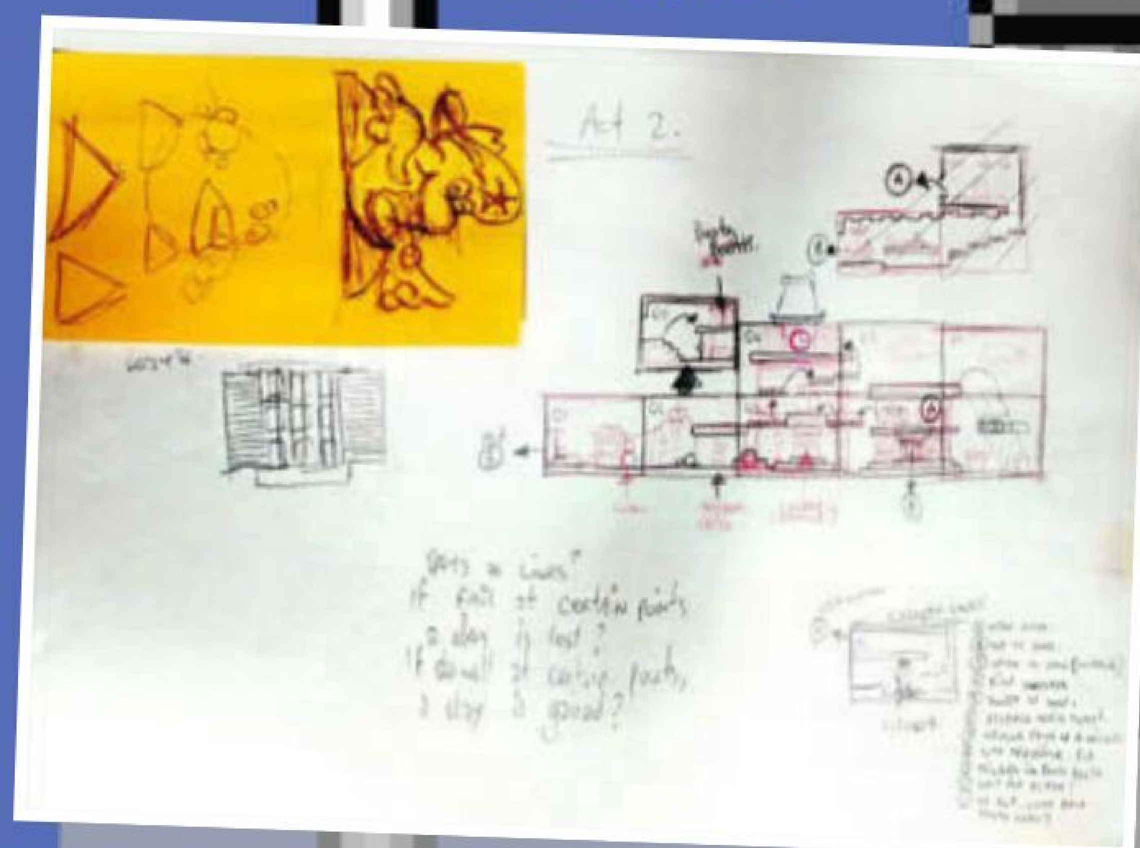
From here on GAME GENIE will refuse to talk to SEYMOUR, but instead will pretend to be asleep...

SEYM - "Hello, GAME GENIE, wake wakey."
GENIE- "TUT...SNORE! SNORE!"

WILD WEST SEYMOUR >>>>>>>

» Das Dialogskript für *Wild West Seymour*.

» Konzeptzeichnung zum 2. Level in *Wild West Seymour*.





SHERLOCK HOLMES

Arthur C: Doyles Detektiv hatte seinen ersten Filmauftritt bereits 1916. Auf dem Set zu Sherlock Bones gilt es ähnlich wie bei Rick Bracy, Beweise einzusammeln.





BILLY THE KID

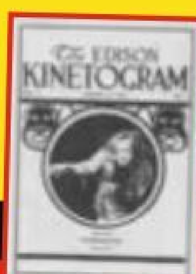
Hieß eigentlich William H. Bonney. Der Wildwest-Revolverheld starb bereits im Alter von 21 Jahren Seine Geschichte wurde erstmals in einem Stummfilm 1911 erzählt.





FRANKEIN-STEIN

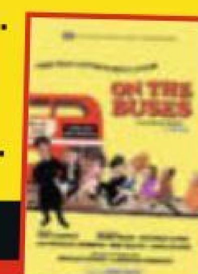
Das Set wird „Frank Einstein“ genannt. Erste Verfilmung als Stummfilm 1910. Seymour findet viele Körperteile auf seinen Reisen und muss das Nähzimmer erreichen.





ON THE BUSES

Seymour erlebt Abenteuer im Busdepot. Die Szene nimmt Bezug auf eine britische Fernseh-Sitcom, die von 1969 bis 1973 ausgestrahlt wurde. In Deutschland eher unbekannt.





KRIEG DER STERNE

Seymour Goes to Hollywood vermied *Star Wars*-Bezüge, aber *Wild West Seymour* hat einen. Seymour verwechselt Duck Bodgers mit einem gewissen Ham Polo.





ROBOCOP

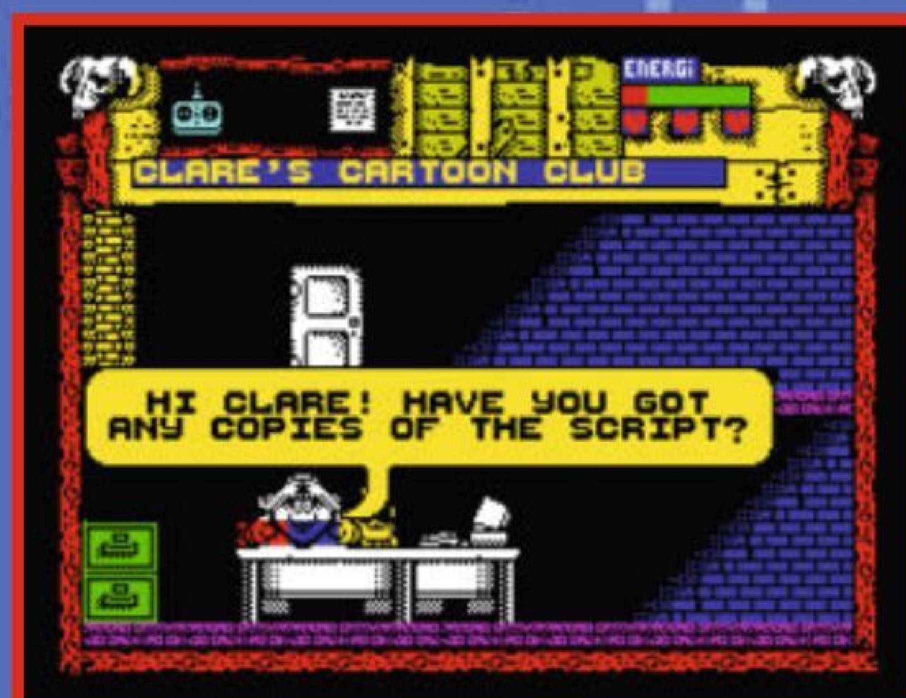
Mit einer blauen Sirene auf dem Kopf wird aus unserem Helden Sergeant Seymour. Ein wenig überraschender Bezug auf Paul Verhoevens gleichnamigen SF-Actionfilm.







» [ZX-Spectrum] *Stuntman Seymour* umfasste vier Movie-Sets.





» Das waren die Tage vor E-Mail und einem nutzbaren Internet, also wurde alles mit Disketten und echter Post mit Postboten und Briefmarken erledigt. «

PETER RANSON



sondere *Prince of the Yolk Folk* war sehr gut angekommen. Er bestand aus nur 30 Bildschirmen, während *Spellbound Dizzy* noch mehr als 100 gehabt hatte. Peter erinnert sich: „Wir waren super stolz auf *Spellbound Dizzy*, aber im Nachhinein fanden wir es zu groß. *Prince of the Yolk Folk* war eines meiner Spiele und wurde buchstäblich an einem Wochenende entworfen. Ich hatte an einem Freitag einen Anruf von meinem Bruder erhalten, und am Montag war es fertig. Wir haben es schließlich als Einzelspiel veröffentlicht, nachdem wir es erst für eine Zusammenstellung mit dem Titel *Dizzy's Excellent Adventures* vorgesehen hatten. Es war einer der meistverkauften *Dizzy*-Titel." Reinhard Fischer schrieb in *Amiga Joker* 11/92 über das Spiel: „Da man nur 24 Taler investieren muss, hat uns Codemasters mit dem Spiel sicher kein faules Ei ins Nest gelegt" – gab aber dennoch nur 59 %.

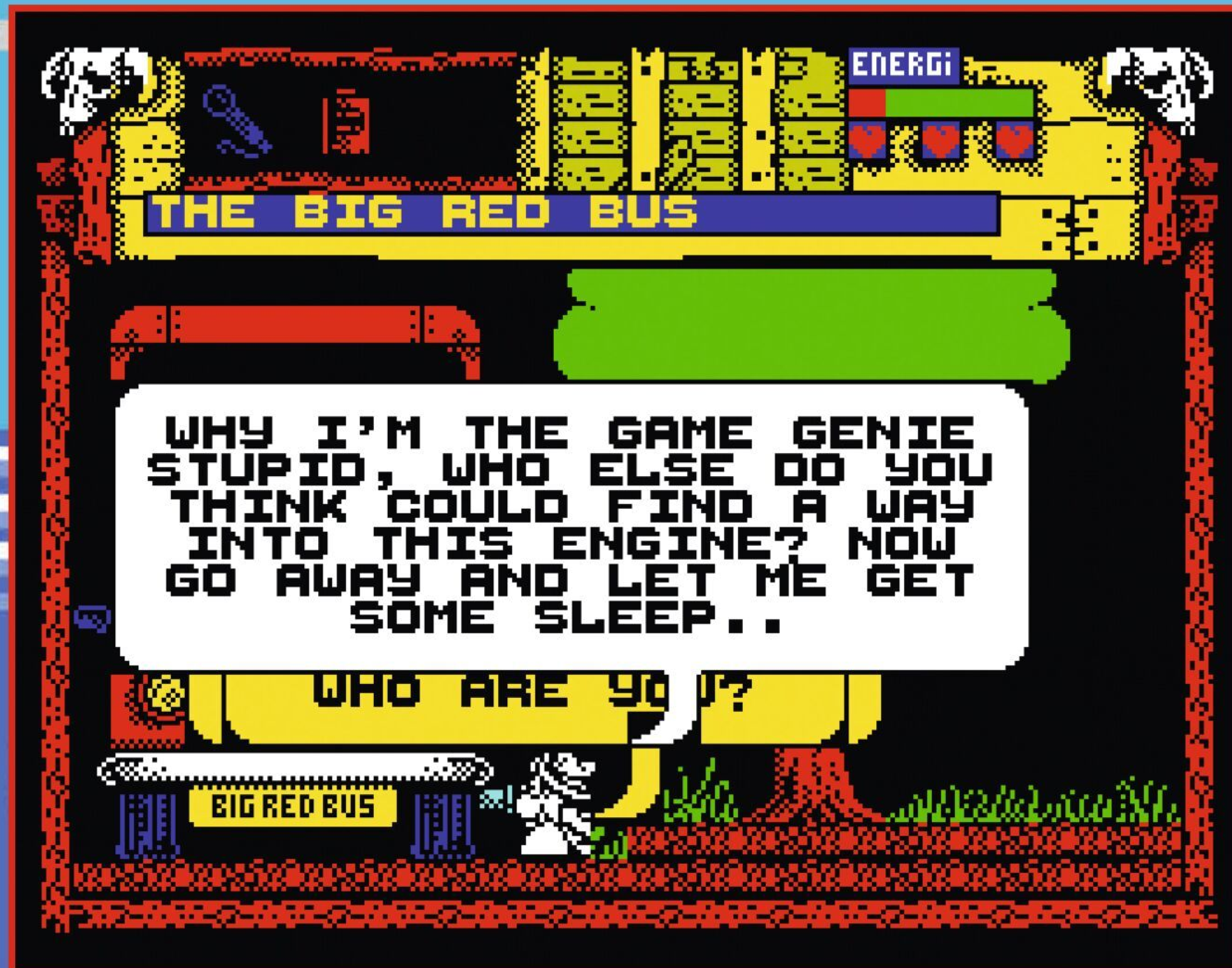
Wild West Seymour sollte in Abschnitte unterteilt sein, die jeweils einen anderen Tag darstellen. Wieder einmal hielt das Spiel an einem Filmthema fest. „Ich mag Western, und deshalb habe ich beschlossen, es im wilden Westen anzusiedeln", erklärt uns Peter. „Außerdem habe ich einen großen Cowboyhut gezeichnet und ihn auf Seymours Kopf geklebt. Ich fand den lustig!"

Das neue Werk war *Seymour Goes to Hollywood* sehr ähnlich: Der Spieler musste Gegenstände sammeln, Rätsel lösen und mit verschiedenen Figuren sprechen. Diesmal hatte ein Bösewicht namens El Bandeeto Seymors Filmausrüstung weit und breit verstreut. Seymour musste die Sachen wiederfinden, indem er ein Filmstudio, eine Stadt, eine Wüste und eine Prärie erkundete. Peter baute einige Anspielungen ein: „Wir haben das Bauernhof-Hauptquartier von Codemasters eingebaut. Es gab einen Big Red Bus, die Rezeptionistin Clare Lucas, den Marketingmitarbeiter Richard Eddy und einen Game Genie." Letzteres war ein Cheatmodul für Nintendo-Konsolen (ähnlich dem Action Replay für C64, Amiga und mehrere Konsolen). Jon Cartwright, Programmierer von *Prince of the Yolk Folk*, wurde mit der Codierung von *Wild West Seymour* beauftragt – und tauchte als Telegram Sam im Spiel auf. Es war die Rede von einer Cameo-Rolle für Dizzy, aber die schaffte es nicht hinein.



» [ZX-Spectrum] *Wild West Seymour* bot viele Witze und lustige Dialoge.

Wie schon bei *Seymour Goes to Hollywood* verwendete Peter *DPaint* auf dem PC, um die Grafiken des Spiels zu erstellen. Die Ergebnisse importierte er dann in *Autodesk Animator*. Währenddessen ver-



» [ZX-Spectrum] Seymour begegnet sogar Codemasters' Schummelmodul Game Genie.

wendete Jon das *Programmer's Development System*, um den Code auf dem PC zu schreiben und zusammenzusetzen, bevor er auf die verschiedenen Systeme portiert wurde. Hauptplattform war weiterhin der Spectrum.

Etwa zwölf Wochen waren für die Programmierung von *Wild West Seymour* vorgesehen. In diesem Spiel durfte Seymour sarkastisch sein, was zu einem starken Charakter führte. An den Rätseln arbeitete das gesamte Team. Als *Wild West Seymour* veröffentlicht wurde, waren die 8-Bit-Computer jedoch auf dem Rückzug. Big Red suchte bereits nach anderen Plattformen, weshalb es das Team gegen Ende der Produktion ins Hauptstudio von Codemasters umzog. „Das waren die Tage vor E-Mail und einem nutzbaren Internet, also musste alles mit Disketten und Postboten und Briefmarken erledigt werden", so Peter. „Wir mussten näher dran sein!"

Zu dieser Zeit war so viel los: der Niedergang der 8-Bit-Ära, der Aufstieg der 16-Bit-Heimcomputer, das Aufkommen von Konsolenspielen. Peter und Fred hatten eine Game-Boy-Konvertierung von *Micro Machines* begonnen, dann folgten Game Gear-Titel. Big Red begann zu expandieren und mehr Leute einzustellen. „Bevor wir es richtig kapierten, hatten wir uns verdreifacht, waren wieder umgezogen – und erstellten 3D-Titel für Domark. Für uns war die 8-Bit-Ära wirklich vorbei, es ging nur noch um Polygone, Eckpunkte und x-, y- und z-Koordinaten. Meine Rolle verlagerte sich, Spiele zu designen wurde zu einem ernsthaften Business."

Das Ende der 8-Bit-Rechner bedeutete auch Seymours Ende. Hätte der Charakter genauso populär werden können wie Dizzy? Peter weiß es nicht, hält aber nichts von einer Überhöhung seiner Arbeit: „Heute verbringst du Monate damit, Charaktere zu entwerfen und an Meetings teilzunehmen, aber damals habe ich einfach ein wenig mit Pixeln rumgespielt und nicht gefragt, ob das gut genug ist."

Zum Schluss gibt es noch eine exklusive Enthüllung von Peter: „Ich habe Dizzy in den Kartenlayouts für das eine oder andere meiner Game-Boy-Spiele versteckt. Aber ich sage nicht, welche." Meine Güte, würde Seymour jetzt sagen. *



» [ZX Spectrum] *Wild West Seymour* war wie die anderen *Seymour*-Titel ein Budgetspiel.

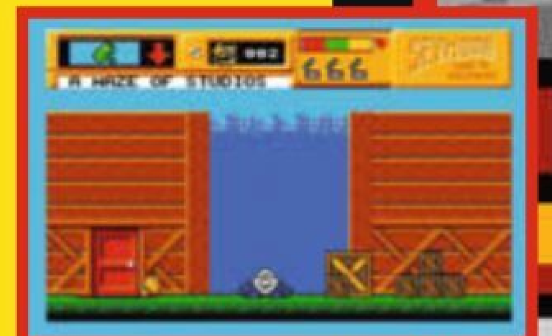


KNIFFLIGE PUZZLES

Viel Gehirnschmalz wird benötigt, um diese Probleme zu lösen.

DAS LABYRINTH DER STUDIOS

Alle Zugangstüren zu den Studios müssen entriegelt werden. Eine Karte ist unerlässlich, um herauszufinden, wo welche Tür hinführt – ansonsten ist man schnell verloren.



HINWEISE FINDEN

Wenn Seymour Rick Bracey unterstützt, muss er Handschuhe tragen. Sonst verunreinigt er den Beweis mit Fingerabdrücken. Doch Vorsicht: Packt Seymour ein Objekt aus dem Inventar an, legt er die Handschuhe wieder ab.



AM PIRATEN VORBEI

Um in *Seymour Goes to Hollywood* den Piraten zu überlisten, muss Polly der Papagei zu ihm gebracht werden. Mit einer Spur aus Vogelfutter lockt Seymour den Papagei von einer Hütte zur anderen.



EINEN SCHLÜSSEL FINDEN

Am Start von *Wild West Seymour* muss unser Held das Dach eines Gebäudes erklimmen. Über ein paar Bäume und eine Wolke geht's nur mit perfekt getimten Sprüngen. Frustrierend!



IMMER WEITER

In *Wild West Seymour* läuft Seymour eine Bahnstrecke entlang, deren Gleise niemals zu enden scheinen. Es ist ein langer Spaziergang, aber es gibt ein lohnendes Ziel.





DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

DRIFT OUT '94: THE HARD ORDER

ENTWICKLER: **VISCO** JAHR: **1994** GENRE: **RENNSPIEL**

■ *Neo Drift Out* ist ein für das Neo Geo ungewöhnliches Werk: ein Rennspiel. Es wird zu Recht als eines der Highlights des Systems anerkannt. Viscos Rallye-Renner hat aber auch einen weniger bekannten Vorgänger, der ebenfalls punkten konnte.

Drift Out '94: The Hard Order lässt euch ebenfalls Rallyes fahren, doch ersetzte es bereits die Vogelperspektive des ursprünglichen *Drift Out* mit einer isometrischen Sicht. Der Spieler muss nur vor Ablauf des Countdowns das Ziel erreichen, woran ihn konkurrierende Rennfahrer, sich gabelnde Strecken, schwierige Kurven und ungünstiges Gelände hindern wollen. Viele authentische Fahrzeuge stehen zur Wahl, darunter Toyota Celica, Subaru Impreza, Lancia Stratos und Audi Quattro.

Ein paar Dinge unterscheiden *Drift Out '94* von seiner Fortsetzung: Die Rennen laufen über zwei Runden. Auf Super Special Stage-Rennen tritt der Spieler gegen einen Rivalen an. Eine größere Vielfalt an Hintergründen verwöhnt das Auge, Streckenfunktionen wie Tunnel und sogar Nachtfahrten sorgen für Abwechslung.

Leider ist Komplexität nicht immer eine gute Sache, und *Drift Out '94* leidet in gewisser Weise darunter: Die Boliden lassen sich nicht intuitiv steuern, die Kurven sind bei hohen Geschwindigkeiten kaum einsehbar. Das Gaspedal sollte man durchgedrückt lassen – mit etwas Übung sind selbst haarige Kurvenkombinationen bei Tempo 250 kein Problem. Ganz Arcade-Spiel eben! Trotz dieser Nachteile ist es eine Schande, dass *Drift Out '94* nie konvertiert wurde. Es ist ein klassisches Beispiel für ein spaßiges 2D-Spiel, das die 16-Bit-Konsolen nicht originalgetreu hätten darstellen können.



■ Der Beifahrer ist mit seinen sich wiederholenden und nervigen Ansagen kaum hilfreich.

■ *Drift Out '94* ist detaillierter als *Neo Drift Out* und hat handgezeichnete Autos.



■ Nachtfahrten sind nur eine grafische Finesse, spielerisch haben sie keine Auswirkungen.

■ Der Fuhrpark bietet mit dem Mini Cooper einen Rallye-Klassiker der 60er Jahre.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

NEO DRIFT OUT

1996

■ Der Nachfolger von *Drift Out '94* bietet ähnlichen Nervenkitzel, spielt sich aber simpler. Die einzige Heimversion erschien für das Neo Geo CD von SNK und ist aufgrund der hohen Nachfrage mittlerweile ein teures Vergnügen.



J-LEAGUE SOCCER V-SHOOT

ENTWICKLER: **NAMCO** JAHR: **1994** GENRE: **SPORT**

■ Mit der Gründung des ersten professionellen Ligaverbands J-League im Jahr 1992 entdeckten die Japaner ihre Liebe zum Fußball. Folglich produzierte Namco dieses lizenzierte Spiel mit echten J-League-Teams und -Spielern. *J-League Soccer V-Shoot* ist ein zeitgemäßes Arcade-Fußballspiel, dessen Perspektive und Gameplay an *Super Sidekicks* (1992) von SNK erinnert.

Aus Lizenzgründen wurde der Titel nie konvertiert. Namco hatte bereits die Lizenzreihe *J-League Prime Goal* für das SNES im Programm und durfte keine J-League-Spiele auf einer anderen Plattform veröffentlichen. Das ist aber kein großer Verlust, denn trotz einiger schöner Kameraeffekte für Einwürfe und Abstöße blieb *J-League Soccer V-Shoot* hinter der Konkurrenz zurück. *Super Sidekicks 2,* Taitos *Hat Trick Hero 94* und insbesondere Segas *Virtua Striker* waren einfach besser.



» [Arcade] Der Ex-Kölner Pierre Littbarski spielte damals bei JEF United.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

SUPER SIDEKICKS

1992

■ Das Fußballspiel von SNK sieht *J-League Soccer V-Shoot* sehr ähnlich und spielt sich auch so. Der Titel ist auch auf dem Neo Geo Mini und in der *Arcade Archives Neo Geo*-Serie vertreten.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

GUNFORCE

1991

■ Genau wie Bay Route ein unkomplizierter Einstieg in das Genre, wobei *Gun Force* das abwechslungsreichere Gameplay bietet. So könnt ihr sogar Fahrzeuge benutzen.



BAY ROUTE

ENTWICKLER: **SEGA/SUNSOFT** JAHR: **1989** GENRE: **RUN-AND-GUN**

■ Bei Konamis *Rush'n Attack* sorgte das Wortspiel (gesprochen hört man „Russian") im Titel für großen Anklang, also folgte *Bay Route* – und sollte an die Stadt Beirut erinnern. Bis zu zwei Spieler ballern sich mit einer Vielzahl von Waffen durch Gegnerhorden, bevor sie es mit mittelschweren Endgegnern aufnehmen.

1989 war es eine Neuerung, zwischen Waffen wechseln zu können, anstatt sie über Power-ups zu aktivieren. Doch ein *Contra* ist *Bay Route* nicht. Allein das fummelige diagonale Zielen belastet den Spielfluss. Auch grafisch überzeugt der Titel nicht. Zu Recht blieb die Heimversion des Spiels aus.



» [Arcade] Im Kugelhagel ist der Bildschirmtod vorprogrammiert.

AUTOMATENSCHRECK

BLASTED

ENTWICKLER: **MIDWAY** JAHR: **1988** GENRE: **SHOOT-EM-UP**

■ Als Scharfschütze muss der Spieler kleine rote Punkte auf der Stirn von Cyborgs treffen. Und die sind sehr schwer anzuvisieren.

Der Bildschirm ist immer für zwei Spieler aufgeteilt, die auf Wunsch von gegenüberliegenden Gebäuden aus gegeneinander kämpfen können. Über ein Jahrzehnt später hat sich Konami mit *Silent Scope* deutlich gesteigert: Statt Joystick bot der neue Automat eine Plastikwumme.

Die Konsolenfassung von *Silent Scope* fand (ohne Plastikwumme) kaum Beachtung. *Blasted* blieb gleich ganz in der Spielhalle.



» [Arcade] Zumindest drollige Sterbeanimationen werden geboten.

Dig Dug

PLATZANGST IN DEN STOLLEN



» **PUBLISHER:** NAMCO
» **ERSCHIENEN:** 1983
» **HARDWARE:** ATARI 2600

Von Harald Fränkel

Ab dem Jahr 2000 geborene Spieler halten „Letsplays" in der Regel für eine Errungenschaft ihrer Generation. Das hier vorliegende historische Dokument zum Buddelspiel *Dig Dug* zeigt jedoch, wie Influencer bereits in den 80ern Kinder und Teenager verführten.

Während meiner Kernjugendzeit musste man noch nicht in Arcade-Hallen pilgern, um Games zu frönen, die das Taschengeld töten. Unsereins drückte sich gerne in Spielzeugläden herum. In meiner oberfränkischen Heimstadt Bayreuth rangen derer zwei um Kunden. Spielwaren Stemmler lag zentral, war größer und cooler. Dort lungerte am Eingang ein schnarchiger Teddybär herum und pustete motorgetrieben Seifenblasen in die Welt. Spielwaren Wild punktete dagegen mit einem *Dig Dug*-Automaten. Der Inhaber hatte verstanden, wie er Schüler zu einem längeren Fußmarsch motivieren konnte.

Dig Dug, das der Spätgeborene wohl am ehesten wegen des Gastauftritts in der TV-Serie *Stranger Things* kennt, schaffte es 1983 in der ersten Heimumsetzung zunächst auf die Atari-2600-Konsole. Der Spieler steuert einen pummeligen Minenarbeiter und gräbt Stollen. An den Kragen wollen ihm orangefarbene Kugelkreaturen, die an *Q*bert* erinnern, einen weiteren Pixelpromi der 80er. Drachen kosten bei Berührung ebenso ein Leben. Weil sie obendrein Feuer spucken, stellen sie die größere Gefahr dar. Der Held entledigt sich der Verfolger, indem er sie mit einem Blasebalg aufpumpt, bis sie platzen.

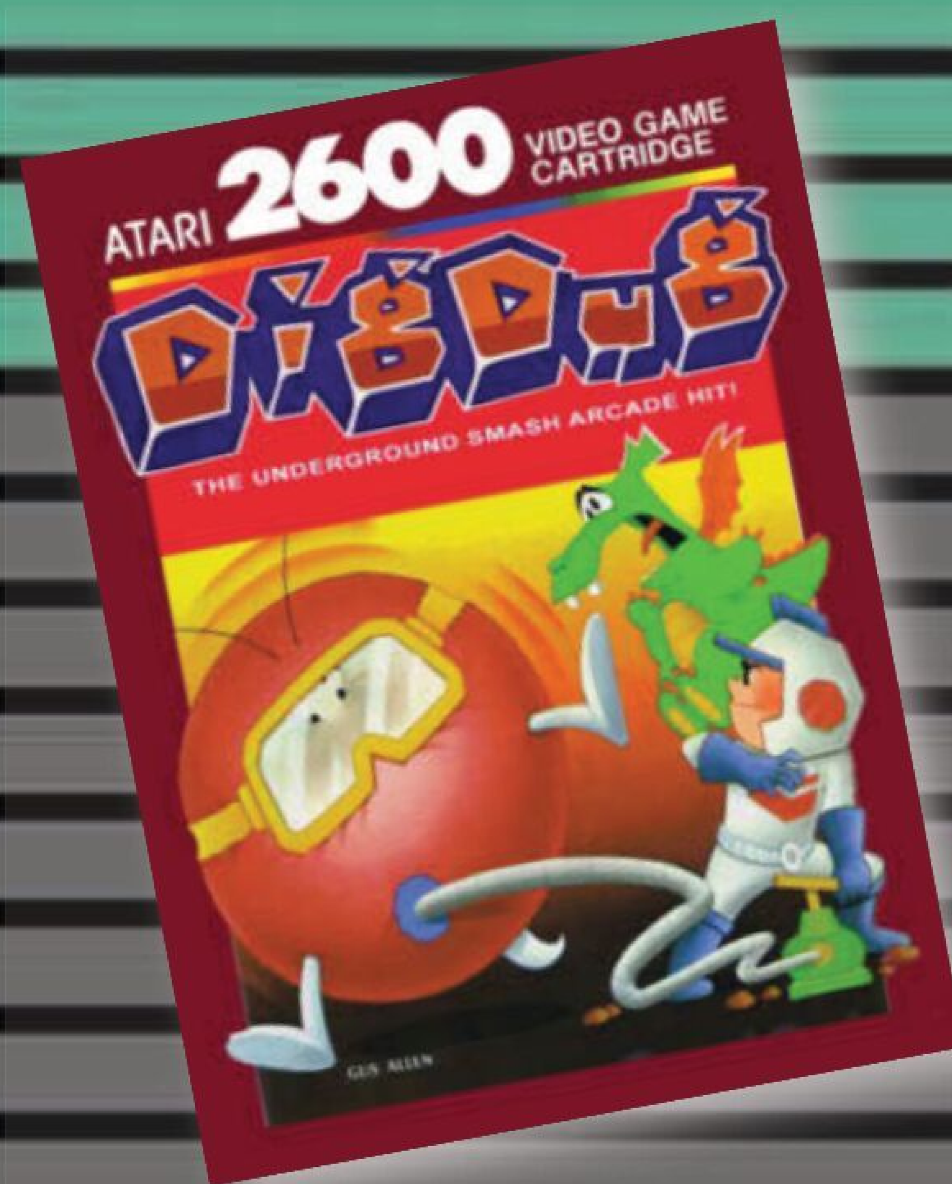
Die grundsätzliche Spielmechanik ist schnell verinnerlicht. Im Detail liefert *Dig Dug* für Highscore-Jäger aber erstaunlichen Tiefgang. Das gilt auch für die natürlich abgespeckte und trotzdem erstklassige Atari-2600-Fassung. Der Protagonist kann die Monster im übertragenen Sinn nur anpumpen, statt sie sofort wegzublasen: Sie platzen dann nicht, sondern sind kurz gelähmt. Lockt der Held nun eine Kreatur unter einen Stein, kann er diesen untergraben. Fällt der Brocken anschließend gut getimt herab, zerquetscht er im besten Fall mehrere Monster gleichzeitig.


Aufs Punktekonto wirkt sich unter anderem auch aus, wie tief der Bergbaukumpel buddelt, ob er seine Gegner von oben oder von der Seite angreift und ob er die hin und wieder aufploppenden Früchte einsammelt. Lebt nur noch ein Monster, versucht es zu fliehen. Es wird quasi von Platzangst übermannt.

Für mich war die Atari-2600-Version, die mir bis heute vor allem wegen der flotten Musik gefällt, ein weihnachtlicher Segen. Ich konnte den Automaten als armer Taschengeldbezieher nämlich nur sehr, sehr selten mit Markstücken füttern. Die meiste Zeit sah ich anderen Spielern dabei zu, wie sie ein Vermögen versenkten. Ich mutmaßte damals, dass sie bereits einen Beruf ausüben. Jedenfalls waren sie alle steinalt. Mindestens 16.

Heute weiß ich natürlich, dass es sich um Letsplayer handelte, die vom Spielwarenladen bezahlt wurden. Ich ging diesen Beeinflussern auf den Leim und sorgte dafür, dass meine Eltern *Dig Dug* bei Spielwaren Wild kauften. Es gab also damals schon Influencer. Seinerzeit hießen sie halt auf gut Deutsch noch Rattenfänger. *

» RETRO-REVIVAL




190510



DIE EVOLUTION VON THE LAST NINJA

Wir sprechen mit dem Gründer und Designer von System 3 über die Entwicklung des von Bruce Lee, den Ultimate-Adventures und International Karate inspirierten Arcade-Adventures.



» Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die *Ninja*-Reihe wiederbelebt wird.

MARK CALE

Viele britische Entwicklerstudios der Achtziger entwickelten hauptsächlich für einen bestimmten Heimcomputer. Ultimate bevorzugte den Spectrum, und auch wenn Mark Cale von System 3 ihre Arcade-Adventures respektierte, glaubte er sie überflügeln zu können: mit einem C64-Spiel, das isometrische Prachtgrafik, Rätsel und Martial Arts verband.

Laut Mark waren die meisten erfolgreichen Genrevertreter damals Knobelspiele, denen es aber an grafischer Brillanz mangelte – besonders denen von Ultimate. „Wir wollten also schöne Grafiken mit Adventure-Elementen verbinden. Schusswaffen fanden wir ausgelutscht und unser *International Karate* war sehr erfolgreich, also entschieden wir uns für Kämpfe mit unterschiedlichen Waffen im feudalen Japan."

Aufgrund des Settings wählte Mark den Namen *The Last Ninja*, der Held war der letzte Krieger seines Clans. Das Leveldesign orientierte sich an den Filmen von Bruce Lee. Mark fand Streifen wie *Die Todesfaust des Cheng Li* sehr ähnlich zu japanischen Spielen: Man rannte durch einen Level und am Ende wartete ein Boss. „Das Spiel *Bruce Lee* von Datasoft war einer meiner Lieblinge, wir wollten aber keinen Seitwärts-Scroller machen, weil Puzzlespiele für mich aus isometrischer Sicht besser funktionierten."

Das Konzept sah vor, dass die Spieler zur Lösung der Rätsel Items finden mussten, um Hindernisse zu überwinden. Allerdings sah Mark ein Problem darin, dass die Objekte in den detaillierten Hintergründen unauffindbar sein könnten. „Also mussten wir Items designen, die leichter zu finden und erkennen waren. Das war ein schweres Unterfangen, denn mein Programmierer John Twiddy wollte sie nicht blinken lassen, ich sagte aber, dass die Leute andernfalls die Suche aufgeben würden."



» [C64] In *The Last Ninja* kämpft ihr mit Schwert und anderen Waffen.

» Wir wollten Kämpfe mit unterschiedlichen Waffen im feudalen Japan. «

MARK CALE ÜBER *THE LAST NINJA*

Das Team baute weitere Wegweiser zur Lösung der Rätsel ein, Wasserfontänen und Buddha-Statuen, die dem Spieler sagten, wonach er suchen musste. Mark mochte die Idee, den Buddhas im Austausch für Hilfe Respekt zu zollen. „Du hast dich der Figur genähert, dich hingekniet und sie hat dich belohnt. In vielen japanischen Tempeln betest du, läutest eine Glocke und lässt aus Höflichkeit etwas Geld da." Doch das Design von *The Last Ninja* war nicht streng realistisch – es gab Monster, kämpfende Skelette und Geister. Mark wollte das Spiel nicht in einem realen Japan-Szenario ansiedeln, daher die Kombination aus Ninjutsu mit mystischen Kreaturen.

Die Monster fungierten auch als Bosse, was zu Marks Designansatz passte. Er erinnert sich: „Wir haben China und den weiteren Fernen Osten mit in die Konzeptfindung aufgenommen und Drachen und Seeschlangen eingebaut. Irgendwie passten sie zum Spiel." Als Beispiel führt er den Drachen an, der mit dem Schlaftrank besiegt werden muss. „So landeten wir wieder bei der *Todesfaust des Cheng Li* – ein bestimmter Charakter oder ein Ereignis versuchten dich zu stoppen."

Aber nicht alle Ideen von Mark waren umsetzbar, wie er bedauert: „Die Flüsse und Sümpfe waren von Anfang an geplant, aber sie sollten nicht derart herausfordernd werden!" Der Spieler sollte ursprünglich über bestimmte Felsen hüpfen. Wenn er nicht schnell genug weitergesprungen wäre, wären sie versunken, oder ein Wasserdrache hätte zugeschnappt." Allerdings verhin- ▶



» [C64] Buddha-Statuen verraten, welche Items ihr braucht.



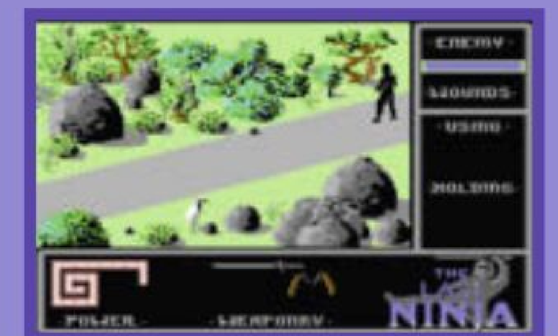
» [C64] Die Gegner sind meistens mystischer Natur.

EVOLUTIONSSTUFEN

ANSCHAUUNGS-OBJEKTE

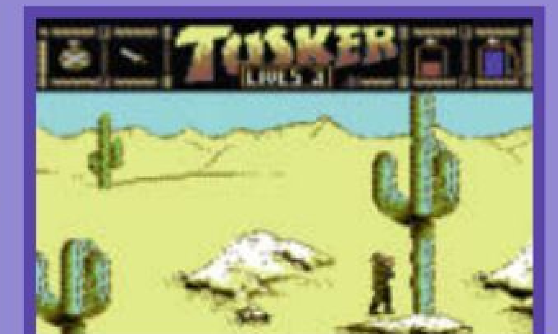
Äpfel und Kakteen führen zu Beweismitteln und Schlüsselherstellung.

THE LAST NINJA



Äpfel sind gesund! Das weiß jeder, also stellen sie verlorene Leben wieder her. Außerdem sind zur Rätsellösung bestimmte Items nötig, viele Herausforderungen setzen spezifische Werkzeuge und Ausrüstung voraus.

TUSKER



Die teils etwas undurchschaubaren Rätsel verlangen, dass ihr Objekte findet und benutzt. Auch Allgemeinwissen ist gefragt. In der Wüste müsst ihr beispielsweise einen Kaktus aufschneiden und das herausfließende Wasser mit einer Flasche auffangen.

VENDETTA



Hier müsst ihr nicht nur Herausforderungen mit bestimmten Items bewältigen, sondern auch mit Beweismitteln Kidnapping-Fälle aufklären. Neben Videobändern sollt ihr persönliche Habseligkeiten der Opfer finden.

LAST NINJA 3



Für die Rätsel müsst ihr kreativ sein. Eine steile Klippe erklimmt ihr nicht einfach mit Handschuhen, ihr braucht auch Eisenklauen. Benötigt ihr einen Schlüssel, nutzt ihr eine Gussform, Eisenerz und schmiedet ihn an einer Feuerstelle. Ja, im Ernst!



EVOLUTIONSSTUFEN

KAMPF-KÜNSTE

Von Fäusten und Nunchakus zu Schleudern und Uzis.

THE LAST NINJA



Euer Abenteuer beginnt ihr ohne Waffen, ihr könnt und solltet aber vielen Kämpfen aus dem Weg gehen. Früh im Spiel findet ihr ein Schwert sowie Nunchakus – diese beiden Waffen sind auch mit die mächtigsten, die ihr führen könnt.

TUSKER



Trotz der Parallelen zu den *Indiana Jones*-Filmen schwingt ihr keine Peitsche. Stattdessen wehrt ihr euch mit einem Messer, einer Pistole (für die ihr Munition finden müsst), einer Machete und einer Steinschleuder.

VENDETTA



Die Gegner sind bis an die Zähne bewaffnet, also müsst ihr jeden Schießprügel nutzen, den ihr finden könnt. Glücklicherweise warten in den Levels Kalaschnikows und Uzis auf euch. Jeder Schuss zählt, denn die Munition ist begrenzt.

» [C64] *Last Ninja 2* hat weniger mystische und mehr moderne Gegner.





» [C64] In *Last Ninja 2* lauern stationäre Gegner.



» [C64] Erkundung lohnt sich, im Klo verbergen sich Nunchakus!

derte die Art der Grafikdarstellung dieses Element. „Ich habe mich massiv mit John Twiddy gefetzt, denn ich wollte nie, dass man pixelgenau springen musste."

Bei seinem Release erhielt *The Last Ninja* von vielen Magazinen gute Kritiken und setzte sich schnell an die Spitze der Verkaufs-Charts. Doch längst nicht jeder war begeistert: Boris Schneider und Heinrich Lenhardt zeigten im vierten *Happy Computer*-Spiele-Sonderheft beide ihr „Geht so"-Gesicht, schimpften über schlechte (Kampf-)Steuerung, wenige gute Rätsel sowie läppische Item-Suche und vergaben gerade mal 61 Happy-Punkte.

Der Nachfolger *The Last Ninja 2* verlegte die Handlung in die Gegenwart und von Japan in die USA. Mark erinnert sich. „New York ist eine berühmte Stadt mit hohem Wiedererkennungswert. Man konnte in einem Spiel also viel damit anfangen. Es war wie bei *Highlander*, der Film fing im Schottland der Vergangenheit an und landete im Amerika der Gegenwart – die Leute konnten sich damit identifizieren."

Last Ninja 2 rückte die Erkundung stärker in den Fokus, wichtige Items waren in Mülleimern und anderen Objekten versteckt. Laut Mark waren einige Rätsel offensichtlich, wie die Nunchakus als Toiletten-Kette: „In England betätigte man damals die Spülung, indem man an einer Kette mit einem Holzgriff zog. Es war ziemlich offensichtlich!"

Aufgrund des geänderten Szenarios tauschte Mark die mystischen Elemente gegen Technologie und „realistische" Gegner aus. So kamen Feinde wie der Alligator in der Kanalisation zustande. „Teil 2 bot uns nicht die Freiheiten wie der erste Teil. Dafür konnten wir Dinge einbauen, die im Vorgänger nicht gepasst hätten, wie den Hubschrauber. Also nutzten wir ihn als ein Element, das dem Spieler stark weiterhalf."

Ebenfalls neu waren scheinbar harmlose Passanten, die Fernkampfwaffen versteckt hielten. Beispielsweise Jongleure oder Bewohner des ersten Stocks, die etwas auf den Spieler herunterwarfen. Das war laut Mark etwas anderes als Kämpfer auf jedem Bildschirm, man musste vorsichtig sein und die Tücken des Spiels lernen. „Die Idee entwickelte sich aus dem Bogen-



» [C64] New York wurde wegen seines Wiedererkennungswerts zum Schauplatz.



» [C64] *Last Ninja Remix* wurde aufgehübscht und mit einem Intro versehen.







»New York ist eine berühmte Stadt mit hohem Wiedererkennungswert. Man konnte in einem Spiel also viel damit anfangen.«

MARK CALE ÜBER *LAST NINJA 2*

schützen am Ende des ersten Teils. Es war einfach die Weiterentwicklung." Auch die Herausforderungen mit den Trittsteinen und ihren pixelperfekten Sprüngen wurden weiterentwickelt: Nun gab es Boote, die einen Fluss entlangtrieben. „Das Feedback der Tests und Spieler war, dass die Sprünge in *The Last Ninja* eine ganz schlechte Idee waren." Daher kam die Idee, die Hüpfabschnitte weniger spielerstrafend zu machen und das Timing in den Fokus zu rücken, indem sich die Boote bewegten.

Die Änderungen von *Last Ninja 2* wurden gut aufgenommen und die Wertungen und Verkäufe übertrafen den Vorgänger. Mark entwickelte aber keinen weiteren Nachfolger, sondern *Tusker*. Das Spiel um einen kühnen Abenteurer erlaubte Mark, neue Spielideen auszuprobieren. Er fand besonders den Elefantenfriedhof großartig, die Puzzles hingegen waren ihm zu subtil. Sie sollten intuitiv sein, wurden aufgrund der langen Entwicklungszeit aber einfach überkompliziert. „Die Programmierer hatten Sorge, dass die Leute zu schnell durch sein würden, und machten *Tusker* deshalb sehr schwer. Für mich funktionierte das aber nicht, *Tusker* hätte viel größer sein können. Ich glaube auch, dass mein Team einfach weiter Ninja-Spiele machen wollte."

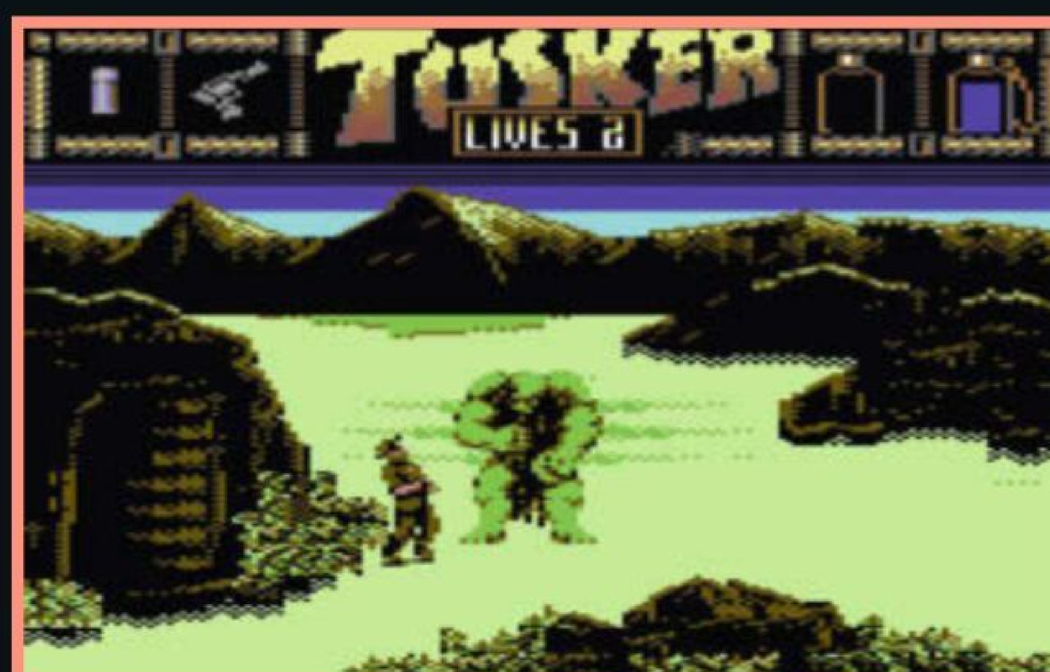
Trotz Marks Vorbehalten wurde *Tusker* zum Erfolg, also entwickelte er danach wiederum kein neues Ninja-Spiel, sondern den Action-Helden-Titel *Vendetta*, bei dem Items als Beweisstücke und zur Lösung von Puzzles dienten. „*Vendetta* sollte ein Geheimagenten-Spiel werden. Wir hätten aus dem Beweise-Feature noch mehr machen können. Die Aufnahme von Waffen war ebenfalls ein gutes Element – endlich waren wir weg von den Schwertern. Viele der fantastischen cineastischen Teile des Intros gehen aufs Konto meiner damaligen Artists Tony Hagar und Dokk."

Am meisten hob sich *Vendetta* von *The Last Ninja* durch die Abschnitte ab, in denen ihr aus der Ego-Perspektive Auto fahrt und kämpft. Mark und sein Team wollten dadurch zwei Arten von Spiel in einem vereinen. „Es gab das isometrische Adventure und dann die Geschicklichkeitsabschnitte, in denen du von einem Level zum nächsten gefahren bist. Dadurch hob sich *Vendetta* von anderen Spielen ab."

Die oft hohen Wertungen gaben dem Ansatz Recht. Mark verfolgte die Idee auch bei der Neuveröffentlichung von *The Last Ninja*. Wie andere Firmen auch wollte man Spiele in überarbeiteter Form auf den ▶



» [C64] Die Rätsel in *Vendetta* sind oft etwas verquer.





» [C64] Als Bosse dienen auch in *Tusker* oft mystische Monster.





» [C64] Kämpfe füllen in *Last Ninja 3* die Bushido-Leiste auf.



▶ Markt werfen, mit neuer Grafik und einem schicken Intro. „*Last Ninja Remix* fiel auch mit dem Release des C64 Gaming System zusammen, also konnten wir direkt ein *The Last Ninja* für das neue Gerät veröffentlichen – und es etwas überarbeiten, sodass sich der Kauf auch für Besitzer von Teil 2 auf dem C64 lohnte."



» [C64] Die Statuen in *Last Ninja 3* sind sehr nützlich.

»Du musstet deine Fähigkeiten aufleveln; wenn dein Bushido-Balken voll aufgeladen war, konntest du den Boss am Ende des Levels leichter besiegen.«

MARK CALE ÜBER *LAST NINJA 3*

Die sehr guten Wertungen für *Last Ninja Remix* ebneten endgültig den Pfad für *The Last Ninja 3*. Mark verfolgte nun einen dynamischeren Ansatz bei den Bossen, um den hohen Erwartungen der Spieler gegen Ende der 8-Bit-Ära entgegenzukommen. Auch das Mystische sollte wieder mehr in den Fokus rücken. „Du wolltest also die Shotgun mit der ultimativen Power in der sechsten Dimension bekommen, es gab sechs Levels und die sechs Bosse waren Inkarnationen der Shotgun. Nicht sonderlich offensichtlich, aber das ergab 666." Die Mechaniken waren Weiterentwicklungen der Vorgänger, wie die Bushido-Kraft, die durch das Bekämpfen von Gegnern erlangt wurde. „Bei Bushido geht es um Ehre und Kämpfe und das wollten wir einfangen. Ich glaube aber, dass auch das nicht wirklich wahrgenommen wurde. Wir wollten die Kämpfe außerdem vom repetitiven Knöpfchendrücken loslösen. Du musstet deine Fähigkeiten aufleveln, indem du Aufgaben erfüllt hast. Wenn dein Bushido-Balken voll aufgeladen war, konntest du den Boss am Ende des Levels leichter besiegen."

» [C64] In *Last Ninja 3* hüpft ihr über Seerosenblätter.







» [C64] Der Endboss von *Last Ninja 3* verlangt euch alles ab.





Auch im Rätselbereich hatte sich *Last Ninja 3* weiterentwickelt. Ihr musstet nun nicht mehr einfach Schlüsselobjekte finden, sondern Items kombinieren, um weiterzukommen. Allerdings hat Mark in der Retrospektive das Gefühl, dass die Rätsel zu knifflig für manche Spieler waren, einfach weil ihre Lösung nicht offensichtlich genug war. „Wenn die Dinge zu herausfordernd werden, schreckt man den Massenmarkt ab. An einigen Stellen war *Last Ninja 3* zu schwer für manche Spieler."

Mit den Holzbrettern, die auf dem Lavasee trieben, wollten Mark und sein Team eine Hommage an den ersten Teil schaffen. „Aber das ging nach hinten los. Du konntest einfach an der Engstelle über die Lava springen. Wir dachten uns, dass die meisten Spieler das nicht tun würden. Sie würden stattdessen auf die Holzbretter springen. Dabei gab es sie nur, um die Mechanik durch die ganze Reihe mitzuschleppen, und weil ich mich damals mit John wegen der Trittsteine so überworfen hatte!"

Auf einen möglichen vierten Teil angesprochen, reagiert Mark enthusiastisch und hat auch gleich Argumente parat, warum man unbedingt bei der isometrischen Ansicht würde bleiben müssen: „Wir haben sogar mit Third Person auf der PS2 experimentiert, das Ergebnis hat uns aber nicht überzeugt und wir haben das Spiel eingestellt. Heute könnten wir es aber sicher umsetzen. Ich denke, wir bräuchten eine komplette Welt aus der isometrischen Ansicht, wo du aber du zoomen und den Blickwinkel ändern kannst."

Mark klingt immer noch wie ein stolzer Vater, wenn er über seine Arcade-Adventures spricht, die mit *The Last Ninja* starteten. Auch weil fast jeder C64-Spieler mindestens ein Spiel der Reihe hatte. „Die *Ninja*-Spiele verkauften sich viel besser als *Tusker* oder *Vendetta*. *The Last Ninja* und *Last Ninja 2* wurden von Activision vertrieben. Nimmt man die Verkäufe von Teil 1, 2 und 3 zusammen, wurden 23 Millionen Einheiten abgesetzt. Das ist sehr beachtlich, vor allem weil vom C64 nur 20 Millionen Exemplare verkauft wurden." *

EVOLUTIONSSTUFEN

SCHICKSALS-SPRÜNGE

Trittsteine, Boote, große Abgründe und Lava-Seen.

THE LAST NINJA



Die Lernkurve der Rätsel und Kämpfe ist steil – am herausforderndsten sind aber die Sprungpassagen. Ihr müsst Flüsse und Sümpfe überqueren, indem ihr auf Trittsteine springt, und zwar pixelgenau. Wirklich frustrierend!

LAST NINJA 2



Die Designer hatten aus den Fehlern des Vorgängers gelernt, und so musstet ihr hier über sich bewegende Boote hüpfen. Das erfordert mehr Timing und weniger Präzision, was die Abschnitte weitaus weniger nervig macht.

TUSKER



Eine ganze Generation von 8-Bit-Zockern atmete auf: *Tusker* enthält keine Hüpfabschnitte. Im letzten Level gibt es zwar eine tiefe Kluft – doch die meistert ihr nicht per Sprung, sondern mit Hilfe einer Planke.

LAST NINJA 3



Die Holzbretter, auf denen ihr den Lavafluss überquert, sind eine Hommage an Teil 1. Ihr könnt sie aber auch auslassen und das heiße Rinnsal an einer schmalen Stelle überspringen – wäre nett, wenn uns das jemand gesagt hätte …

Front Mission

IMPORT-KRIEG



» PUBLISHER: SQUARE CO., LTD.
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: SNES

Von Michael Hengst

Bereits Mitte der 90er Jahre war für einige verrückte Spieler die Welt ein globales Dorf. Jenseits von Grenzen, Sprachbarrieren, Ländercodes und Zoll haben wir nicht nur selbst fleißig Spiele aus fernen Ländern importiert oder bei lokalen Importhändlern gekauft, sondern auch gleich ganze Systeme mit Dip-Schaltern oder Hardware-Hacks funktionsfähig gemacht …

Und so habe ich heute noch einen Sega Saturn mit einer fest verlöteten Schalterbatterie für verschiedene Fernseh-Farbsysteme oder Hertzzahlen im Keller stehen. Meine erste PlayStation kam direkt aus Tokio, wie auch meine PC-Engine. Dank Einfuhr-Umsatzsteuer, Zollgebühren und Transportkosten allerdings zu immens hohen Preisen. Aber das war egal! Ebenso wie die zwangsläufig vorhandenen Sprachbarrieren.

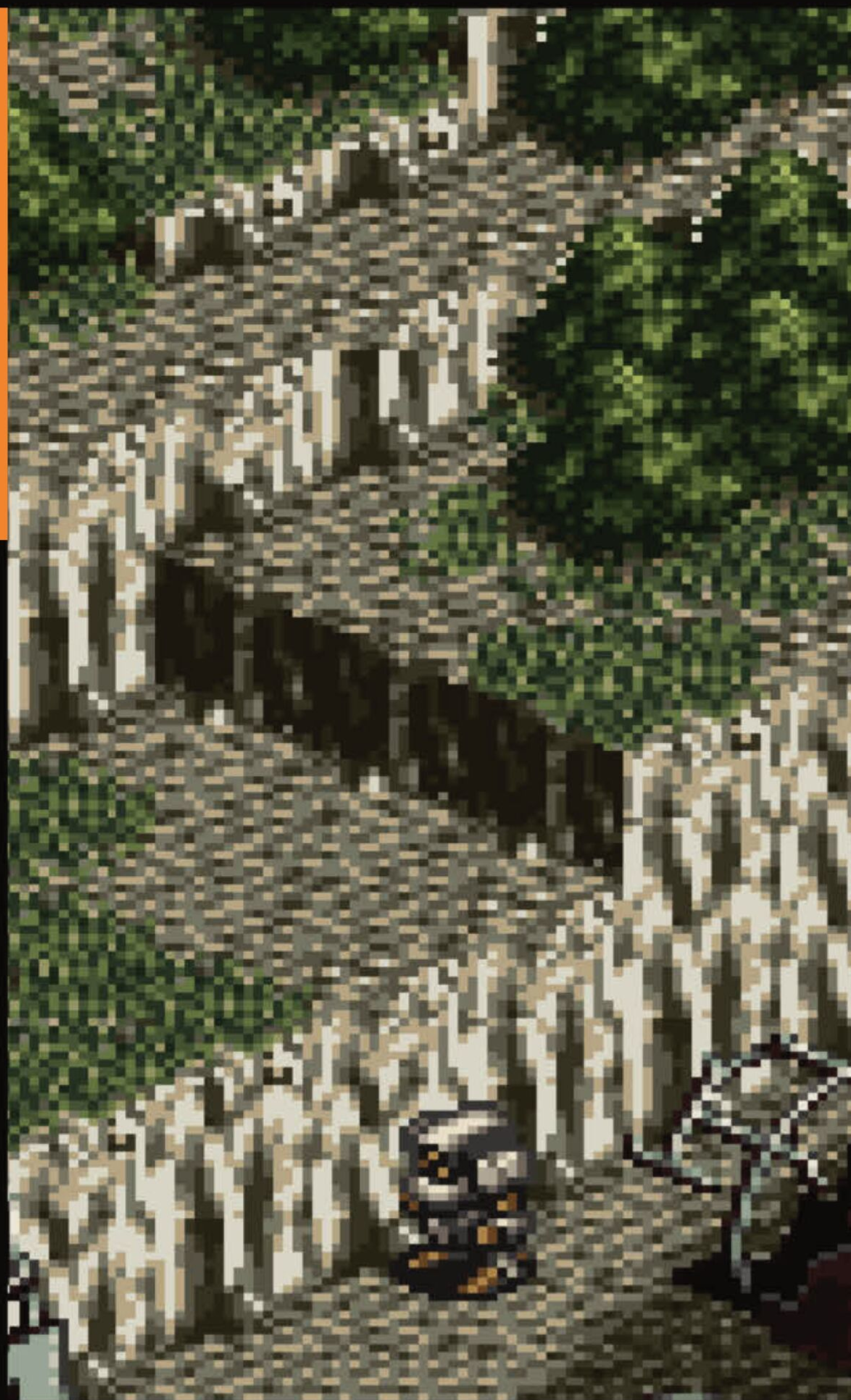
Vor allem japanische Unterhaltungskost haben wir damals als Herausforderung, nicht als Problem betrachtet – Leidensfähigkeit, Geduld und das beliebte Trial-and-error-Prinzip machten einen ordentlichen Teil der Faszination aus. Selbst umfangreiche Storys oder fette Handbücher schreckten uns nicht: 1992 habe ich beispielsweise die japanische Version von *Ocarina of Time* auf einem umgebauten US-SNES durchgespielt und 1991 gar das Strategie-Epos *Advanced Daisenryaku* – trotz 200 Seiten starkem japanischen Handbuch. Alles danach konnte ich nur noch als linguistischen Sonntagsspaziergang betrachten, darunter auch den 1995 nur in Japan erschienenen Strategie- und Rollenspiel-Mix *Front Mission* (im Original: フロントミッション). Erfreulicherweise war hier „nur" die Story auf Japanisch – die Menüs waren glücklicherweise alle auf Englisch, was das Spielen doch vereinfachte.

Erst vier Jahre später erschien mit dem dritten Teil der Reihe, für PlayStation, *Front Mission* offiziell in den USA und auch in Europa. Erfreulicherweise gibt es heute auch den Erstling der mittlerweile 15 Teile umfassenden Serie komplett auf Englisch.

Das herzige Spielprinzip wirkt heute noch erstaunlich frisch und macht, trotz nicht mehr zeitgemäßer Optik, immer noch ordentlich Spaß: Auf der fiktiven Insel Huffman bricht im Jahr 2090 zwischen der OCU (Oceania Cooperative Union) und der USN (United States of the New Continent) ein Krieg um die Vorherrschaft aus. Ich schlüpfe in die Rolle des OCU-Captains Lloyd Clive, der mit bis zu 17 nach und nach dazukommenden Mitstreitern rund 30 äußerst abwechslungsreiche Missionen absolvieren muss.

Die Kontrahenten stehen sich auf isometrischen Schlachtfeldern in sogenannten Wanzern (Walking Panzer) gegenüber – riesigen Mechs. Nach und nach erhalten die Spielfiguren Erfahrungspunkte und alle paar Levels besondere Skills, nach der Schlacht gibt's Geld und neue Wanzer-Teile. Zwischen den Missionen repariere ich die Wanzer oder baue sie individuell für jede Figur mit neuen oder erbeuteten Beinen, Armen, Waffen, Computern und mehr aus. Sogar die Farben jedes Wanzers lassen sich anpassen. Ich muss nicht nur das zulässige Gesamtgewicht und die Trefferpunkte beachten, sondern auch die Beweglichkeit und eine zu den Fähigkeiten des Piloten passende Ausrüstung. Der eine ist gut im Nahkampf, der andere ballert mit Raketen über das halbe Schlachtfeld.

Der Clou: Neue Teile und Ausrüstung darf ich in einer lokalen Kampfarena erproben, bevor es in die nächste rundenbasierte Mission geht. Das ist wichtig, denn es gibt über 100 Waffensysteme, rund 70 Wanzer-Körper und dazu passende Arme und Beine sowie Skill-verstärkende Computersysteme. Da wird die Wahl der richtigen Wanzer-Mischung zum Spiel im Spiel. Klasse! *






Mov
unter.J Ex Lv 1 HP 123
LG 0 AG 52 Ge 5 %


NEW MILGAN

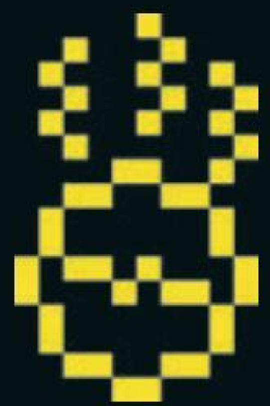
MANIC

Dieser legendäre Plattformer war Gründervater eines ganzen Genres und Vorbild für Allzeitklassiker wie *Eugene's Lair* oder *The Central Cavern*. Mit unserem Leitfaden wollen wir *Manic Miner* gebührend Tribut zollen.

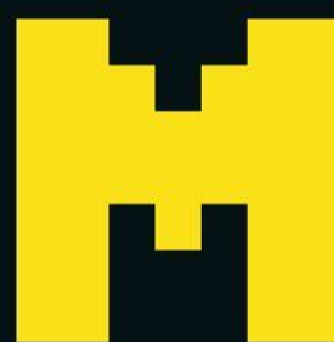




AMOEBATRON



FASS



Matthew Smith veröffentlichte 1983 seinen unverhofften Hit. Innerhalb von acht Wochen setzte der Teenager sein Spielkonzept um und gewann unter den Spectrum-Besitzern schon bald viele Fans. Die Legende von Matthew Smith und Miner Willy beginnt hier.

Die Hintergrundstory von *Manic Miner* ist mindestens so seltsam wie seine Grafik. Willy ist auf Schatzsuche in der Wildnis rund um Surbiton, als er einen uralten Mineneingang entdeckt. Natürlich kann er seinem Entdeckungsdrang nicht widerstehen und dringt tief in die Mine ein. Dort trifft er auf die Automatons, die von einer lange vergessenen Hochkultur zurückgelassen wurden. Da sie den Kontakt zu ihren alten Schöpfern verloren haben, schürfen die Roboter bis zum heutigen Tage.

> »Für mich ging ein Traum in Erfüllung.«
>
> STEVE WETHERILL

Von den vielen funkelnden Schätzen kann Willy nicht genug bekommen und gräbt immer tiefer. Allerdings reicht es nicht, sich einfach nur die Taschen zu füllen. Für die Chance auf Ruhm und Reichtum muss Willy giftigen Blumen, Spinnen, merkwürdigem Schleim und eben den Minenrobotern ausweichen. Glücklicherweise ist unser Held sehr athletisch, kann enorm hoch springen und verfügt über ein beachtliches Lungenvolumen.

In jedem Level, auch Raum genannt, findet ihr mehrere Schlüssel, die mal mehr und mal weniger stark bewacht sind. Habt ihr es geschafft, alle Schlüssel einzusammeln, fängt der Ausgang an zu blinken, was für euch bedeutet, dass ihr noch tiefer in die Mine vordringen könnt. Die Form der Schlüssel variiert je nach Thema des Levels, in dem ihr euch befindet.

Im „Kälteraum" findet ihr Schneeschuhe, Zehn-Pence-Münzen und Bana- ▶



FLAGGEN-KÄFER



STIEFEL

SCHON GEWUSST?

■ Als Titelmusik hört ihr *An der schönen Donau* von Johann Strauss.

SCHON GEWUSST?

■ Am letzten Ausgang findet ihr das griechische Symbol Omega, was auf das bevorstehende Ende hinweist.

VOGEL

MINER

DAS ERBE VON MINER WILLY

WIE WURDE ER VORBILD FÜR EIN NEUES GENRE?



STARTMENÜ

■ Zuerst werden die Großbuchstaben einzeln geladen, dann blinken sie abwechselnd. Viele Spiele dieser Zeit hatten noch nicht einmal ein Startmenü, deshalb bedienten sich fortan viele Entwickler dieses Designs.



RAUMVORSCHAU

■ Während ihr den wohligen Klängen des Startmenüs lauscht, zeigt euch das Spiel plötzlich eine Vorschau der Räume, die auf euch warten. Spielhallen-Fans kennen diesen kleinen Motivations-Trick natürlich schon.



ABWECHSLUNG

■ Arcade-Klone liefen Anfang der 80er oft nur auf einem einzigen Bildschirm ab. *Miner 2049er* war mit zwölf Leveln bereits eine Ausnahme. *Manic Miner* setzt mit 20 Räumen noch eins drauf.



STINKSTIEFEL

■ Game Over: Mit diesen Worten wurden wir alle schon tausendfach verabschiedet. Matthew hat sich als Ersatz für den tristen Text etwas Nettes einfallen lassen: Verliert ihr alle Leben, werdet ihr von einem alten Stiefel zerquetscht.



SPIELMUSIK

■ 1983 waren Soundtracks auf dem ZX Spectrum sehr selten. Im Zusammenspiel mit verschiedenen Geräuscheffekten erlebt ihr hier eine Kombination, die *Manic Miner* zum Ausnahmespiel machten.



FARBENFROH

■ Matthew Smith ließ seiner Kreativität freien Lauf. Rutschende Pinguine oder Aufziehroboter kommen ebenso vor wie dressierte Seehunde. Die schön gestalteten Kreaturen inspirierten Grafiker weltweit.

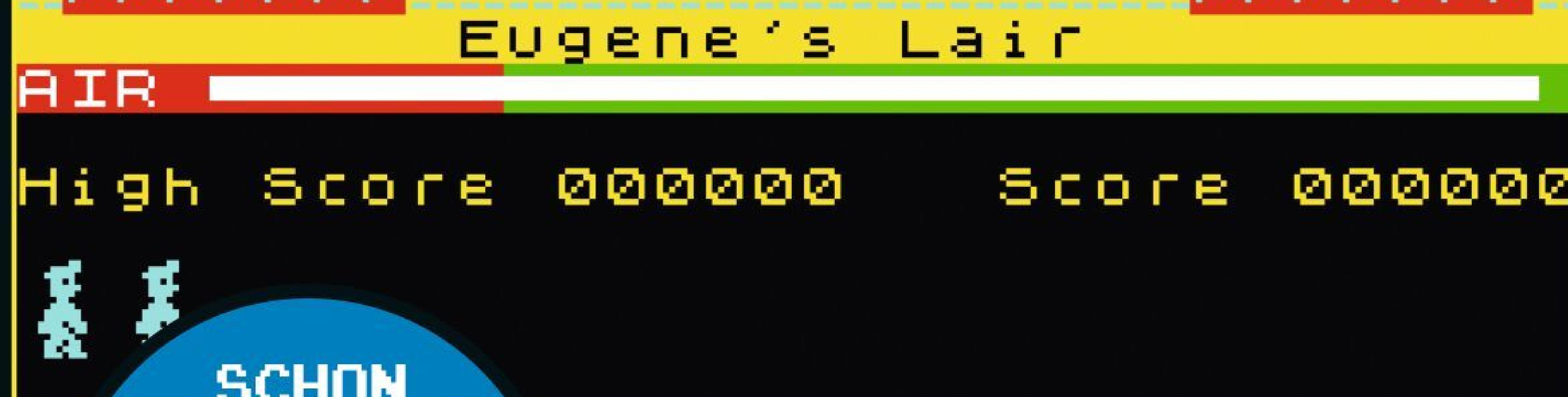


» *Manic Miner* von Bug-Byte ist sowohl bei der Grafik als auch im Sound ausgezeichnet.« THOMAS STOGMÜLLER



» [ZX Spectrum] Hier beginnt euer Abenteuer.

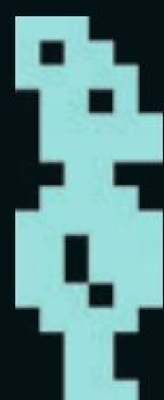


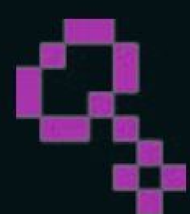


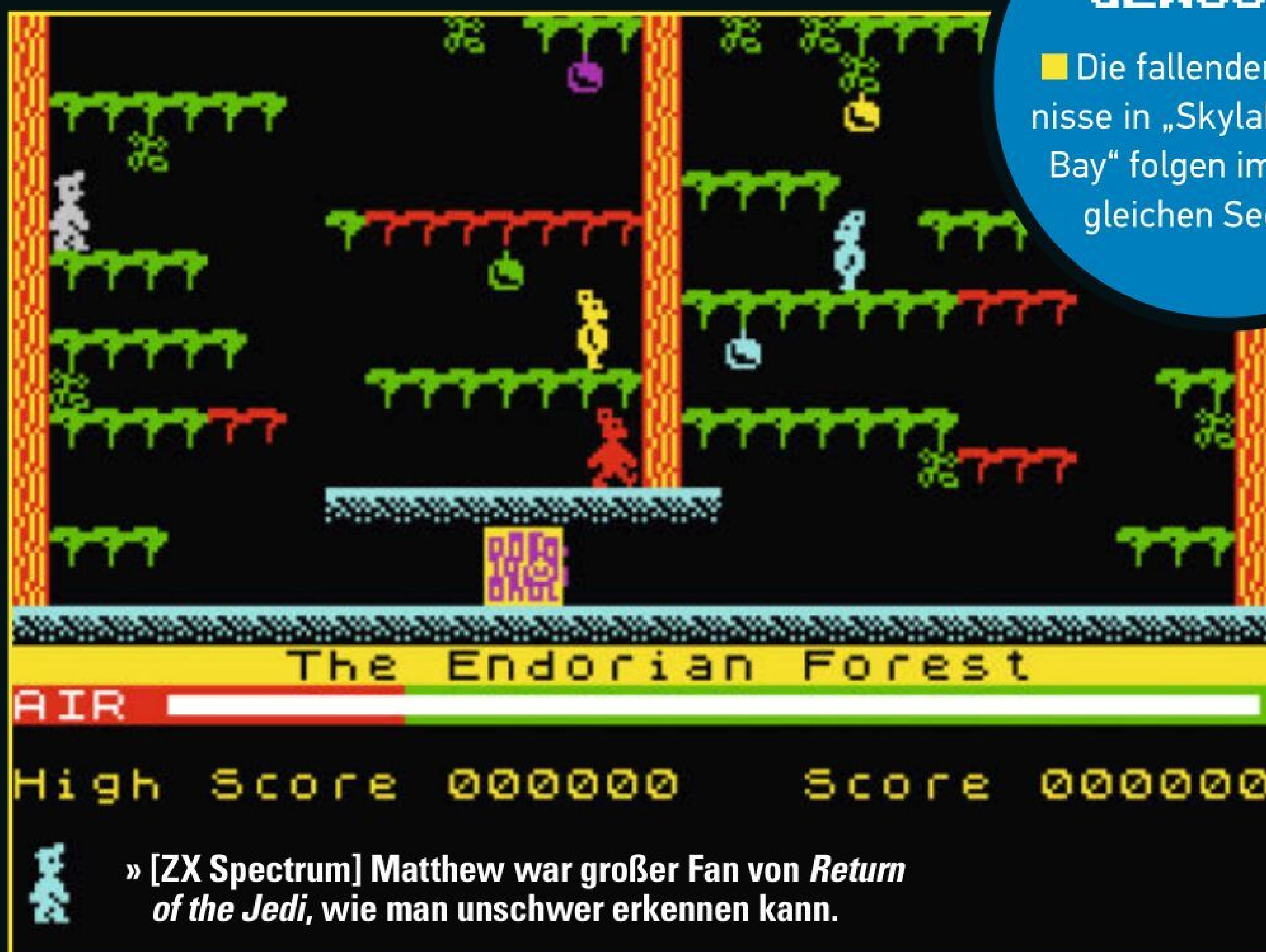
» [ZX Spectrum] Im Raum „Eugene's Lair" findet ihr die Toilettenmonster, eine Geschichte, die Matthew seinem Bruder erzählte.

SCHON GEWUSST?

Die fallenden Hindernisse in „Skylab Landing Bay" folgen immer der gleichen Sequenz.







» [ZX Spectrum] Matthew war großer Fan von *Return of the Jedi*, wie man unschwer erkennen kann.



» [ZX Spectrum] So schön kann ein Ende sein!

KONVERTIERUNGSKAPRIOLEN



ZX SPECTRUM

Das Original von Matthew Smith. Zuerst wurde *Manic Miner* von Bug-Byte, später von Software Projects veröffentlicht. Es war und ist eines der besten Spiele für den ZX Spectrum und diente lange als Aushängeschild für das System.



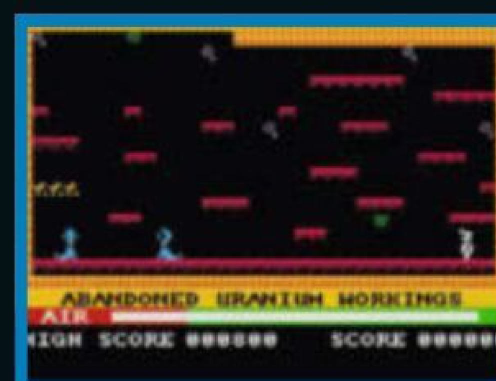
COMMODORE 64

Im Auftrag von Software Projects konvertierte Chris Lancaster *Manic Miner* auf den Commodore 64. Diese Version wurde zwar nicht so oft ausgezeichnet, ist aber dennoch ziemlich gut. Leider kann ausgerechnet die Spielmusik nicht überzeugen, und die Steuerung ist etwas schwammig.



COMMODORE 16

Die 20 Levels von *Manic Miner* in 16 KB zu quetschen ist eine bewundernswerte Leistung. Ein Großteil des Inhalts konnte beibehalten werden, allerdings fehlen einige Gegner und die Spielmusik. Ob man das typisch monotone C16-Geklimper vermisst, ist die andere Frage.



AMIGA

Auf dem Amiga könnt ihr aus zwei Versionen wählen. Zum einen findet ihr eine originalgetreue Nachbildung des Originals, zum anderen eine modernere Version mit besserer Grafik, Sound und einer neuen Melodie. Beide Versionen sind sehr unterhaltsam.



SCHNEIDER CPC

Steve Wetherill und Derrick Rowson arbeiteten an dieser Schneider-Portierung, die sowohl von Software Projects als auch Amsoft vertrieben wurde. Abgesehen von verbessertem Sound und dem letzten Level findet ihr hier die originalgetreueste 8-Bit-Konvertierung.



BBC MICRO

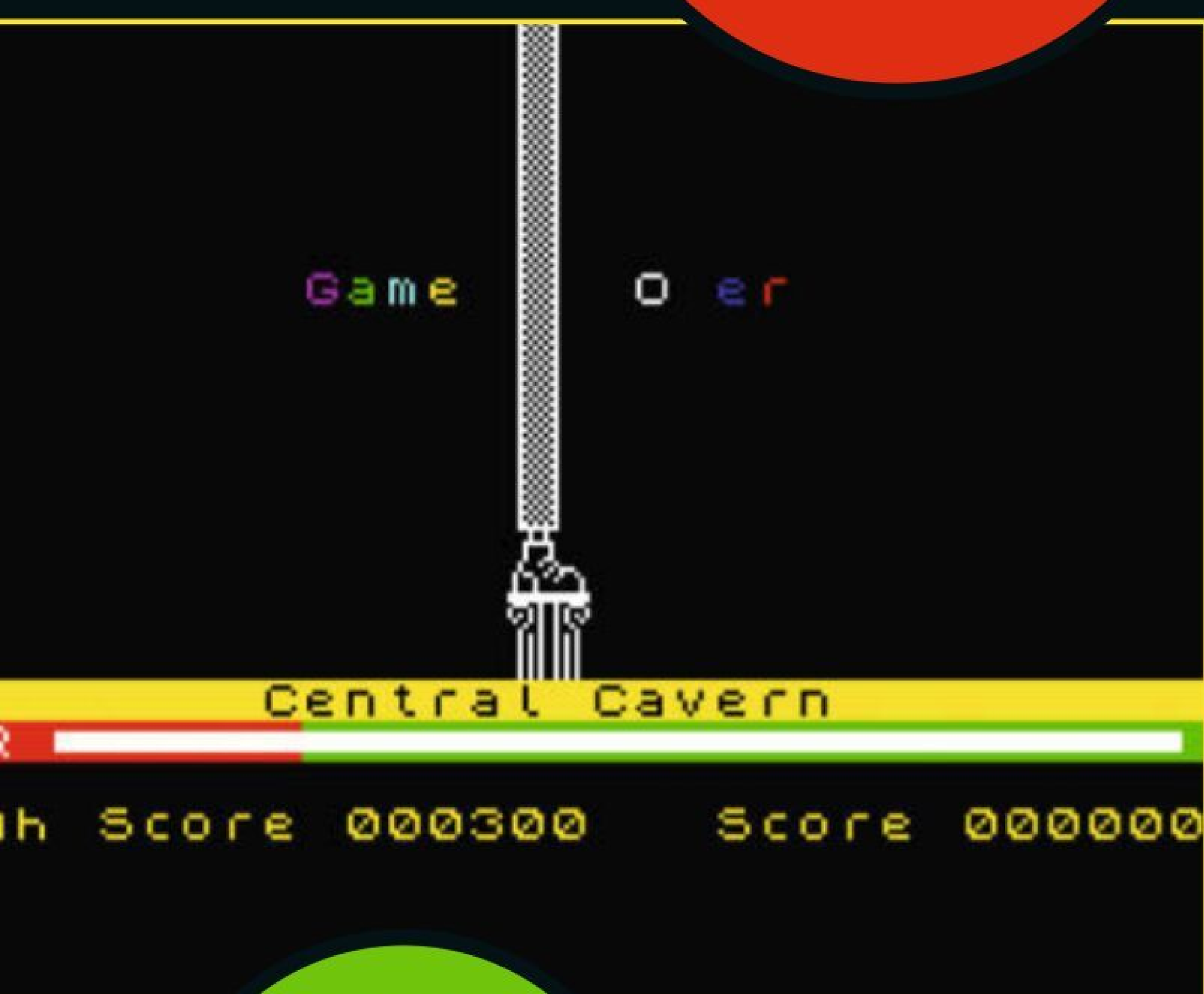
Aufgrund der geänderten Farbgebung und der Sauerstoffanzeige auf der linken Seite statt unterhalb des Spielfensters ist die BBC-Micro-Version visuell etwas Besonderes. Gleichzeitig ist sie deutlich langsamer, was präzise Sprünge noch schwerer macht. Es gibt bessere 8-Bit-Versionen!



SCHON GEWUSST?

Um einen Cheat in der Bug-Byte-Version zu aktivieren, müsst ihr Matthews Führerscheinnummer eintippen.





» [ZX Spectrum] Mit dem Stiefel haben wir sehr oft Bekanntschaft gemacht.

SCHON GEWUSST?

In späteren Versionen lautet der Cheat „typewriter".







nen sammelt ihr in den Leveln „Mutanten-Telefon" und „Kong". Jeder Gegenstand bringt 100 Punkte auf euer Konto, eure Endpunktzahl richtet sich nach dem Luftvorrat, den ihr noch zur Verfügung habt. Für jeweils 10.000 Punkte bekommt ihr ein Extraleben.

Manic Miner bildet mit jedem seiner 20 Levels ein bestimmtes Thema ab. In der „Central Cavern" findet ihr einen einsamen Roboter, der aus *Yellow Submarine* stammen könnte. Wer in „Miner Willy meets the Kong Beast" auf euch wartet, müssen wir euch vermutlich nicht erklären. In der „Processing Plant" findet ihr eine Hommage an *Pac-Man*.

Doch nicht nur klassische Spiele werden in *Manic Miner* zitiert, Räume wie „Endorian Forest", „The Bank", „Abandoned Uranium Works" oder auch „Eugene's Lair" fassen geschickt die Popkultur der 80er Jahre zusammen. Neben Blockbustern werden nukleare Paranoia und Yuppies thematisiert, ohne aufgesetzt zu wirken. Bleibt aber trotz der vielen Anspielungen konzentriert! Sonst seht ihr den Game-Over-Bildschirm schneller, als euch lieb sein kann. Nicht nur der rundliche Eugene macht euch das Leben schwer, ihr werdet auch von Pinguinen oder Pac-Men mit Beinen gejagt.

Sollten einmal keine Gegner hinter euch her sein, wähnt ihr euch besser nicht in falscher Sicherheit. Auch Teile der Spielwelt sind Feinde, die euch nur zu gerne anknabbern. Spinnen, Schleim, Stacheln oder giftige Pflanzen sind hinterhältig platziert und warten nur auf einen unbedachten Schritt. Für viele Passagen benötigt ihr per-



fektes Sprung-Timing, um sie unbeschadet zu überstehen. Ihr ahnt es schon: In den vielen erfolgreichen Jahren des ZX Spectrum erschienen zahlreiche schwierige Spiele – aber nur wenige konnten das gnadenlose Gameplay von *Manic Miner* erreichen.

Wie es sich für einen Klassiker gehört, wurde *Manic Miner* in den 80ern mehrfach veröffentlicht. Den Anfang machte das Original von Bug-Byte, das mit zwei verschiedenen Kassetten-Inlays verkauft wurde. Auf dem ersten seht ihr einen rundlichen Willy, der vor einer Roboterhand davonläuft und einen Schatz umklammert. Für die zweite Veröffentlichung wurde Willy deutlich überarbeitet. Er war nun ein bärtiger, starker Held, mit Laterne in der Hand und unerschrockenem Blick auf die Knochenhand, die vor ihm auf dem Boden liegt.

Matthew gründete kurz darauf sein eigenes Studio namens Software Projects. Für das neue Inlay war Roger Tissyman verantwortlich, der ein herrlich abstraktes

Natürlich wurde der 8-Bit-Klassiker für sämtliche Formate konvertiert. Hier habt Ihr eine Übersicht der zwölf Versionen.



DRAGON 32/64

Auch im Schwarz-Weiß-Modus und mit höherer Auflösung behält diese Version den größten Teil der Atmosphäre und des Spaßes bei. Es ist zwar die einzige farblose Version, das sollte Dragon-Fans aber nicht davon abhalten, die tolle Konvertierung zu genießen.



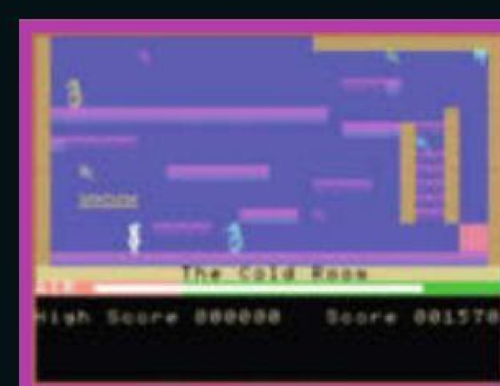
ORIC 1

Der Oric schaffte es tatsächlich, den Spectrum farblich auszustechen. Abgesehen von kleineren Stabilitätsproblemen könnt ihr nach Herzenslust die Mine erkunden. Ihr bekommt sogar zwölf Extraräume, die euch mindestens so sehr fordern wie die Original-Levels.



GAME BOY ADVANCE

2002 schaffte unser tapferer Entdecker den Sprung auf die Handheld-Konsole. Das Original wurde grafisch ordentlich aufpoliert und Miner Willy ist deutlich flexibler als vorher, was bei den präzisen Sprüngen hilft. Eine tolle Möglichkeit, *Manic Miner* heute zu erleben!



MSX

Die MSX-Konvertierung ist mit ihrer liebevollen Melodie und der schicken Grafik eine unserer liebsten 8-Bit-Versionen. Während das Spiel fast identisch aussieht, hilft die überlegene Leistung des MSX dabei, ein flüssiges Spielgefühl zu vermitteln. Falls ihr noch einen MSX habt, unbedingt ausprobieren!



SAM COUPE

Ebenfalls eine gelungene Konvertierung, leider für ein verlorenes System. Alle 20 Räume sind vorhanden, dazu kommen 20 neue knifflige Levels. Mit stimmigen Cartoon-Grafiken und einer mitreißenden Musik hält uns *Manic Miner* in seinem Bann.



MOBILE

Auch auf Smartphones könnt ihr *Manic Miner* genießen. 2010 brachte Elite das Spiel sowohl für iOS als auch Android auf den Markt. Verbessert wurde es durch einige Updates. Die Touchscreen-Steuerung ist total unpräzise, dafür wurde der Schwierigkeitsgrad erheblich gesenkt.


SEEHUND


TOILETTE


PINGUIN


MINER WILLY

Bild zeichnete. Willy selbst ist nicht mehr zu sehen, dafür ein gigantisches Telefon, zweifelsohne aus dem Level „Attack of the Mutant Telephones“, das kurz davor ist, das Firmenlogo zu verschlingen.

1989 wurde *Manic Miner* dank Mastertronic endlich einem breiten Publikum zugänglich. Über das Label Mastertronic Added Dimension wurde die endgültige Fassung vertrieben. Die Spielschachtel ziert erneut das Cover von Roger Tissyman, allerdings mit einem neuen Logo. Inhaltlich änderte sich nichts am Spiel.

Manic Miner wurde nicht nur im Vereinigten Königreich von Spieletestern mit Lob überhäuft. Auch im Testbericht der deutschen *Happy Computer* 1/84 drückt Thomas Stögmüller seine Anerkennung aus. Er schreibt: „*Manic Miner* von Bug-Byte ist sowohl bei der Grafik als auch beim Sound ausgezeichnet. Da die Höhlen immer wieder verschieden sind, wird das Spiel nicht langweilig. (...) Ich bin nach vielen Nachmittagen, mit der Hilfe einiger ebenso begeisterter Freunde, bis zum zwölften Raum vorgedrungen, gebe aber lange noch nicht auf.“

Diverse Auszeichnungen ließen nicht lange auf sich warten, die nennenswerteste ist der „Golden Joystick“ von *C&VG*. Matthew wurde über Nacht zum neuen Stern am Programmierer-Himmel und machte sich direkt an die Arbeit für den Nachfolger, *Jet Set Willy*.



» [ZX Spectrum] Auch der kleine Geist hat es in das Spiel geschafft.



» [ZX Spectrum] Ihr könnt das Spiel gewaltfrei beenden, indem ihr nicht den Schalter aktiviert, der Kong tötet.



» [ZX Spectrum] Telefonterror einmal anders.

Natürlich ist *Manic Miner* keine absolut originelle Idee, euch ist sicherlich das Atari-Spiel *Miner 2049er* ein Begriff. Durch gut designte Räume und das immerwährende Chaos in jedem davon hat Matthew Smith es aber geschafft, das grundlegende Spielprinzip so weiterzuentwickeln, dass der Plattformer ein Aushängeschild des ZX Spectrum wurde.


PAC-MAN

Ohne Frage haben spätere Spiele den Spectrum-Klassiker übertroffen. *Manic Miner* bot aber 1983 einige Spielelemente, die bis dato quasi unbekannt waren. Vom Beginn in der „Central Cavern“ und weiter über die stimmungsvolle „Hall of the Mountain King“ bis hin zum ultimativen Showdown im „Final Barrier“ erlebt ihr in *Manic Miner* eine Reise, die euch an den Rand der Verzweiflung bringen wird – und genau deshalb unvergessen bleibt. *

» Matthew besuchte uns ein paar Mal im Büro, nahm aber keinen Einfluss auf unsere Arbeit. «

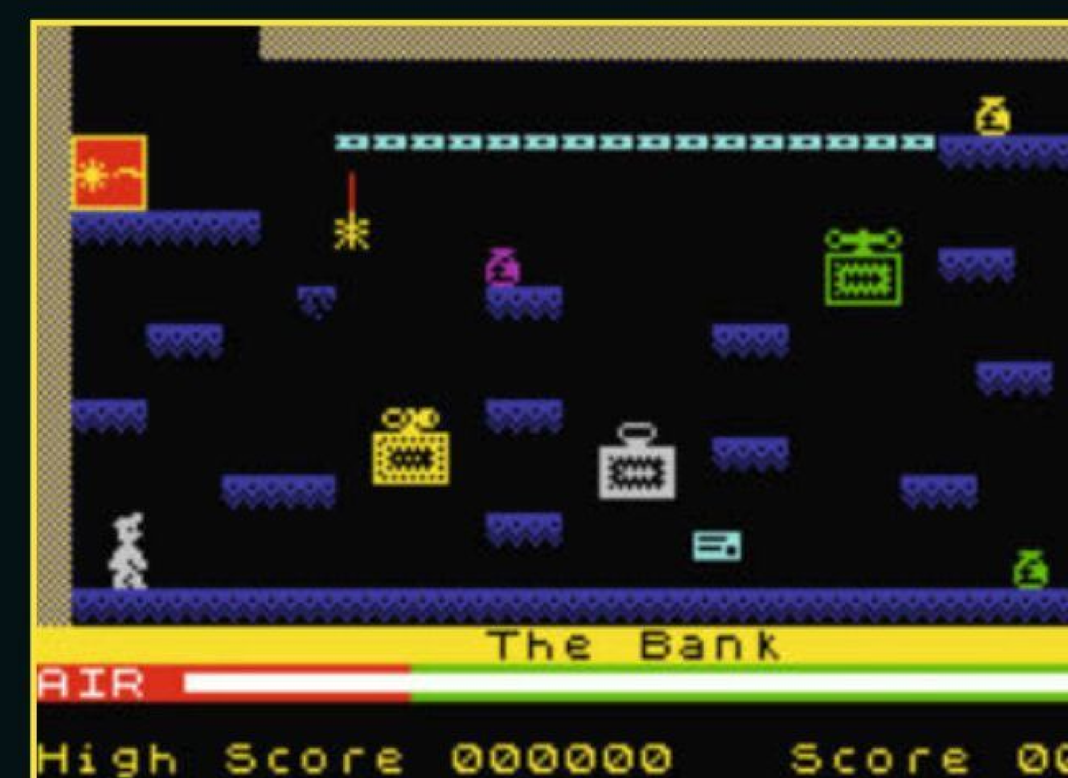
STEVE WETHERILL



» [ZX Spectrum] Der zweite Kampf gegen Kong ist deutlich schwieriger.



» [ZX Spectrum] Achtet hier vor allem auf euren Sauerstoffvorrat.



» [ZX Spectrum] In „The Bank“ weicht ihr Tresoren aus.

SCHON GEWUSST?

Manic Miner wurde auf Platz 6 der Top-100-Spectrum-Spiele gewählt.

SCHON GEWUSST?

Die Mutanten-Telefone basieren auf Matthews tatsächlichem Telefon, einem BT-300-Modell.

SCHON GEWUSST?

Ihr habt die Wahl, ob ihr Kong tötet oder nicht.

SCHON GEWUSST?
Miner Willy Meets the Taxman wurde zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht.

SPINNE









Q&A: STEVE WETHERILL

WIR SPRECHEN MIT DEM ENTWICKLER DER SCHNEIDER-CPC-KONVERTIERUNG.



RG: Wie kamst du zu der *Manic Miner*-Konvertierung?
SW: Mir wurde das Projekt ab dem Tag meiner Einstellung zugewiesen. Allerdings konnte sich Software Projects anfangs nicht entscheiden, für welches System sie das Spiel konvertieren wollte. Es gab Tatung Einstein, Spectravideo und MSX zur Auswahl, aber es kam nie zur Umsetzung. Als der Schneider CPC herauskam, waren Tools und Dokumentation direkt verfügbar, und zusammen mit Derrick Rowson konnte ich endlich loslegen. Es war mein erster Job in der Spielebranche.

RG: Hast du das Original auf dem Spectrum gespielt?
SW: Natürlich, für mich ging ein Traum in Erfüllung, *Manic Miner* zu konvertieren. Es war eines der ersten Spiele, die ich mir gekauft hatte. Ohne zu cheaten habe ich es allerdings nie geschafft, dafür war es mir deutlich zu schwierig.

RG: Was war in deiner Version besonders?
SW: In gewisser Weise fast alles, denn wir haben sie von Grund auf neu geschrieben. In einigen Fällen mussten wir das Originalspiel auseinandernehmen, um bestimmte Zusammenhänge zu verstehen. Wir hatten das erklärte Ziel, eine möglichst genaue Konvertierung zu schaffen.

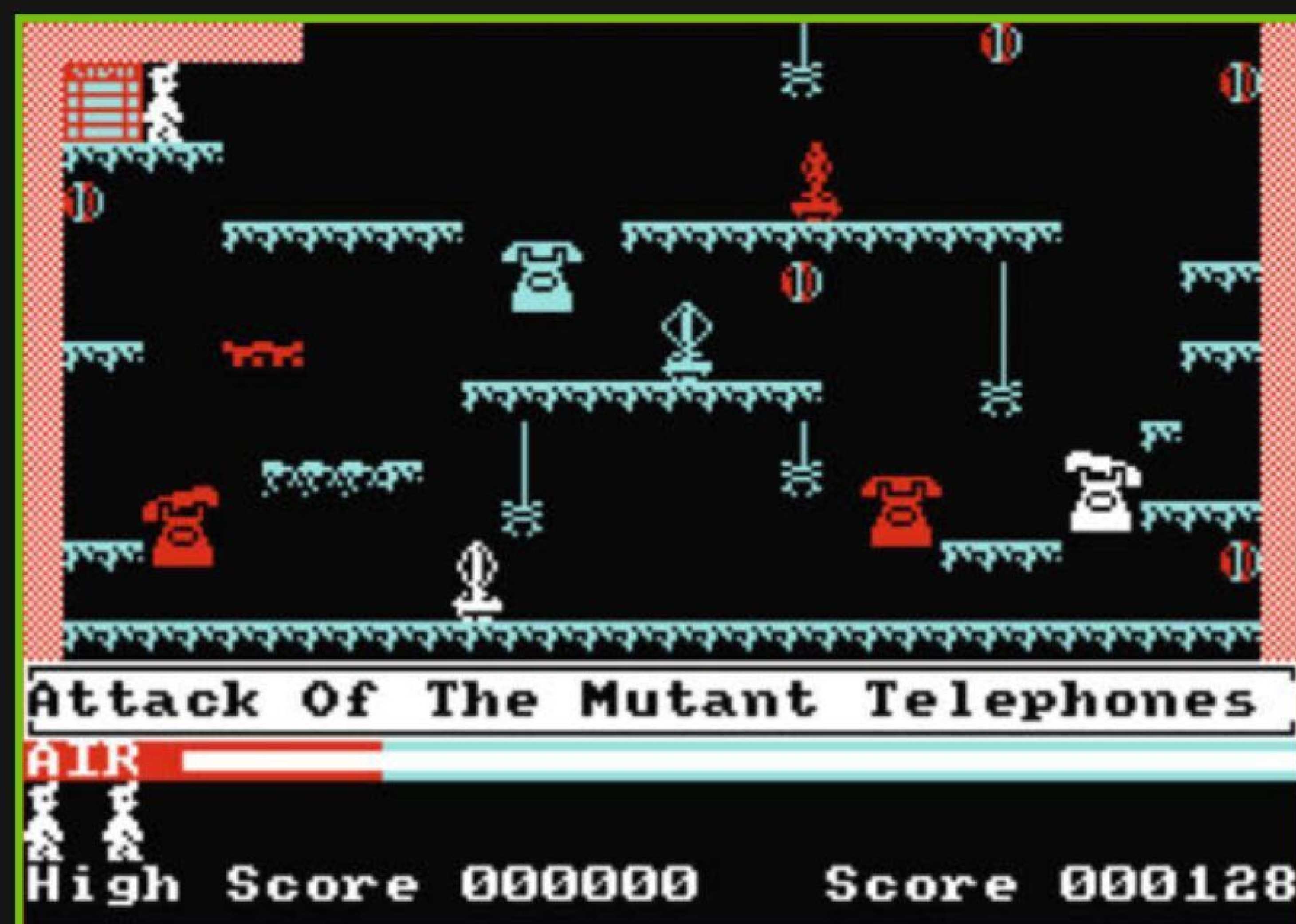
RG: Das Ende des Spiels sieht bei euch irgendwie anders aus.
SW: Um ehrlich zu sein, weiß ich nicht genau, warum. Ich glaube, es hing damit zusammen, dass dieser Level auf dem Spectrum weniger Platz benötigte, da nicht so viele Farben dargestellt wurden.

RG: War Matthew Smith an eurer Arbeit beteiligt?
SW: Matthew besuchte uns ein paar Mal im Büro, nahm aber keinen Einfluss auf unsere Arbeit. Seine einzige Kritik war wegen des Start-Screens, auf dem in großen Lettern SCHNEIDER CPC stand. Seiner Meinung nach war das überflüssig.

RG: Hast du am Spiel etwas verbessert?
SW: Die Musik ist zweifellos besser! Man muss den Spectrum-Piepser zwar einfach lieben, aber der AY-Chip im CPC sorgte für den deutlich saubereren Sound. Außerdem zeichneten wir die Sprites viel effizienter. Wir sparten viel Speicher und Rechenzeit, da wir nicht wie im Original zwei Screen-Kopien anlegten. Das Original nutzte zwei nicht sichtbare Kopien jedes Levels, um den Raum zu zeichnen, dann die Sprites zu löschen und sie neu zu zeichnen. Als ich kapierte, wie das funktionierte, war ich erstaunt über diese Umständlichkeit, die auch gar nichts brachte. Allerdings zerbrach ich mir damals wohl zu sehr den Kopf über die Performance.

RG: Warst du mit deinem Endergebnis zufrieden?
SW: Auf jeden Fall. Es war ja mein erstes kommerzielles Projekt, und ich war sehr stolz darauf.





DEUTSCHE SPIELDESIGNER DAMALS UND HEUTE

UNSERE BESTEN

Diese Artikelserie holt deutsch(sprachig)e Pioniere der Spielentwicklung ins Rampenlicht. Wir verraten, was sie vor 30 Jahren inspirierte und was sie heute machen – ein mikrobiografischer Blick auf die menschliche Seite unserer Szene.



» **Team Neon, das hier optimistisch in die Zukunft winkt, entzweit sich Ende der 90er. Die Gründer bauen zig neue Studios auf, von denen einige bis heute leben.**

Amerikanische Game-Designer legen schon in den 70ern auf Atari und Apple los und bauen binnen kurzer Zeit eine stabile und lukrative Industrie auf. Dagegen entsteht eine deutsche Spieleszene erst Mitte der 80er und eher in Kinderzimmern und auf Pausenhöfen. Hier sind es die Rechner von Commodore sowie der Atari ST, die Schüler zu Software-Entwicklern machen. Nachmittags trifft man sich in der Elektronikabteilung von Hertie oder bei Vobis, vernetzt sich über Kleinanzeigen in *Happy Computer.* Abseits von Punk- oder Popper-Mode wächst eine Szene jugendlicher Nerds, die Sicherheitskopien sammeln und tauschen, hacken, cracken und mit durchgeknallten Sound- und Grafikdemos ihr Programmiertalent beweisen.



» ***Turrican*** **auf dem Amiga ist 1990 Julians erste Produktion; ab Teil 2 ist er auch Co-Designer.**



» **1990 besuchen die hoffnungsvollen Factor-5-Gründer Julian (2.v.r.), Holger Schmidt (links) und Thomas Engel die *Power Play*-Redaktion. Chris Hülsbeck (hinten) musiziert damals noch für Kaiko.**

Der Produzent

Julian Eggebrecht

In seiner 80er-Jahre-Clique ist Julian der Einzige, der nicht gut programmiert oder pixelt. Er gleicht das durch Technikgespür und Eloquenz aus – in der Vermittlung seiner Ideen wird Julian zum bekanntesten deutschen Macher.

EINSTIEG: Schon als Schüler schwärmt Julian für futuristische Unterhaltung: *Star Wars*, Arcade-Automaten, Heimkino, Dolby-Raumklang, LaserDisc und 16-Bit. Der Splitscreen-Titel *Ballblazer* fasziniert ihn, sodass Julian zum US-Telefonbuch greift und einfach bei Lucasfilm anruft: Dürften seine Kumpels ein Remake programmieren? Der Manager verweist den Teen an deutsche Lizenzpartner zurück, Julian kommt in Kontakt mit Rainbow Arts und handelt seinen ersten Vertrag aus. Das Abi in der Tasche, wird er 1989 „Producer" und trifft bei Rainbow Arts „den Rest des Factor-5-Teams, Freunde und Partner" (Interview auf Nintendoworldreport.com). Achim Möller, Holger Schmidt und Co. entwickeln den Shooter *Katakis*, der technisch auf dem Niveau der englischen Studios ist. Allerdings ist er aber auch *R-Type* so ähnlich, dass der Irem-Lizenznehmer Activision Ideenklau moniert.

LAUFBAHN: Julian liebäugelt mit einem Filmstudium in München, jobbt fürs *Video Games*-Magazin und steht 1991 vor der Entscheidung: Film, Print oder Games? „Ich wählte die Spiele und verbrachte nur zwei Stunden an der Uni." Eine Nintendo-Lizenz erhalten nur Firmen, keine Cliquen. Deshalb gibt Julian auch den Spielejournalismus auf und macht Factor 5 zum Vollzeitberuf. Er verhandelt international, sucht und findet die besten Firmen als Auftraggeber für sein Start-up – Hudson, Konami –, produziert *Indiana Jones*- und *Star Wars*-Spiele. Um der Skywalker-Ranch näher zu kommen, zieht das Team 1996 nach Kalifornien, holt Talent aus Deutschland nach und heuert US-Könner an.

IM 21. JAHRHUNDERT wird Factor 5 zu einem engen Nintendo-Partner, der Tools wie die MusyX-Sound-Software auch für andere GameCube- und GBA-Thirdparties liefert. Das Ende der größten deutschen Game-Erfolgsgeschichte zwischen 8-Bit und 2000 kommt abrupt, nachdem Factor 5 zu Sony wechselt: Als PS3-Starttitel soll Julian ein Spiel speziell fürs unglückselige Sixaxis-Gamepad liefern – und legt mit dem Drachen-Spiel *Lair* eine Bruchlandung hin, die dem Studio 2009 das Genick bricht. Eggebrecht, Engels und Schmidt gründen ein kurzlebiges Social-Games-Studio, werden Manager beim Disney-Fox-Streaming-Dienst Hulu und heuern schließlich bei Epic an. 2019 öffnet Technikhexer Achim „Katakis" Möller Epic Games Cologne.



» **Im *Bomberman*-Turnier seit 30 Jahren ungeschlagen: Julian auf der Gamescom 2019, flankiert von *Turrican*-Grafiker Andreas Escher und Willi Bäcker; rechts Lutz Osterkorn.**



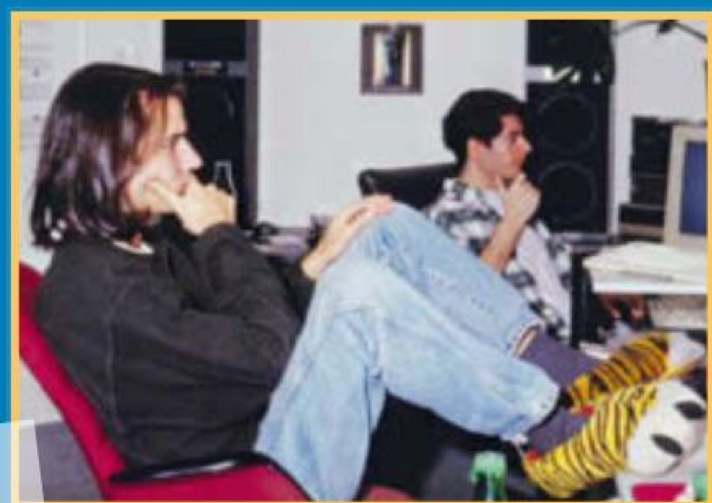
» Das Treffen der Jungunternehmer Thierolf (links) und Eggebrecht ist kurz: An *Turrican 3* zerbricht Peters erstes Studio Kaiko. 20 Jahre später gründet er es noch einmal.

Peter Thierolf

Die deutsche Spielebranche hat viele Könner und Talente, die schon als Jugendliche ganz vorne dabei sind, früh ihr erstes Start-up gründen… und doch bis heute den weltweiten Hit nicht schaffen.

EINSTIEG: Peter wird 1969 geboren, im Jahr der Mondlandung, als aus SF Realität wird. Sein Vater ist Physiklehrer und technikfreundlich. Peters Kleinstadt Langen entpuppt sich als Hotspot der frühen Szene. Spielefirmen gibt es in Hessen zwar nicht, doch noch während seiner Schulzeit codet Peter Intros und Demos, komponiert den Sound für kleine C64- und Amiga-Projekte. In der Mittelstufe lernt er Chris Hülsbeck kennen. Der ist bereits auf dem Weg, ein Idol der Generation '64 zu werden: durch seinen SID-Song „Shades", der 1986 einen Preis der *64'er* gewinnt und „Listing des Monats" wird. Chris und er veröffentlichen das Amiga-Musik-Tool TFMX, schließen sich mit Grafiker Ramiro Vaca und 1989 mit Frank Matzke zu AUDIOS zusammen.

» Peter lässt die Haare vor allem in der Crunchtime wachsen – 1995 zeigt er Mut zum Pantoffel bei Neon.





» 2005 programmiert Peter das tierische Martial-Arts-Spiel *Legend of Kay* exklusiv für PS2 – und zehn Jahre später die Jubiläumsversion für diverse Plattformen.

LAUFBAHN: Peter programmiert die Blue-Byte-Ballerei *Apydia*, und für drei Jahre deckt sich seine Karriere mit der von Hülsbeck und Matzke. Kaiko zerfällt, als Peter *Turrican III* programmiert. Im Streit mit den Konsolenverfechtern von Factor 5 zieht Amiga-Fan Thierolf den Kürzeren und verlässt seine Firma. 1993 verbündet er sich mit den Amiga-Experten Jan Jöckel, Michael Büttner, Antony Christoulakis und Boris Triebel: Die Neon GmbH hat sechs gleichberechtigte Gesellschafter. Das klingt fair, ist aber nicht die beste Arbeitsstruktur für eigenwillige Nerds. Neon produziert das niedliche *Mr. Nutz*, doch ohne konsequente Strategie und Führung sowie mit einem Publishing-Partner, der in Schwierigkeiten schlittert, reibt sich das Team auf. *Tunnel B1* wird noch fertig, anders Peters ehrgeiziges RPG-Projekt *Vanished Powers*. Neon zerfällt in Fraktionen, einer desertiert zu Ocean und nimmt das dritte Projekt, den 3D-Shooter *Viper*, nach Manchester mit.

IM 21. JAHRHUNDERT entdecken Antony, Boris, Jan und Peter eine Nische: Der Game Boy erlebt dank *Pokémon* und Color-Version eine Renaissance, wird von den meisten Studios aber ignoriert. Neon spezialisiert sich auf den GBC, programmiert *Pumuckel-*, *Biene Maja-* und *Die Maus*-Module für Majors wie Acclaim und Infogrames. 2000 wird Neon von Jowood gekauft. 2003 gründet Triebel eine eigene Firma, 2005 kündigen auch die drei verbliebenen Gründer. Sie starten in Frankfurt die Keen GmbH und erledigen PS2-, Wii- und DS-Aufträge für Ubisoft, Disney und andere. Antony und Jan kümmern sich ums Geschäft und Design, Peter um den Code. Die Arbeitsteilung klappt zehn Jahre, bevor Peter aussteigt, nach Langen zurückkehrt und dort sein erstes Studio re-bootet. Das neue Kaiko bringt seinen PS2-Klassiker *Legend of Kay* auf HD-Konsolen und arbeitet seitdem für THQ Nordic.

Der Schriftsetzer

Guido Henkel

1984 zeigt Ataris Computer-Werbung einen gut geföhnten Streber im aufgeräumten Kinderzimmer: In solchem LK-Physik- und Mathe-Umfeld wirkt der Schwabe Guido Henkel wie ein Außerirdischer.



» Gegen 2000 kehrt „Deutschlands letzter Spieleguru" (*GamersGlobal.de*) unserer Szene den Rücken und wandert nach Kalifornien aus.

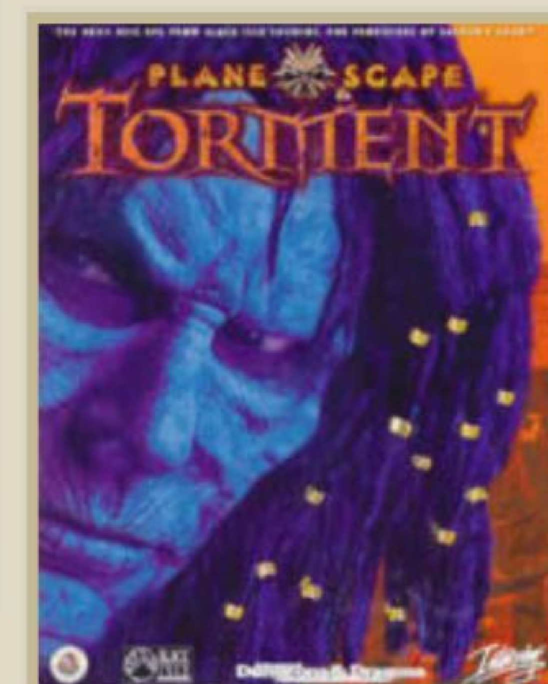
EINSTIEG: Der 1964 geborene Guido trägt nicht nur als Jugendlicher die lange Mähne eines Metal-Fans und schrammt E-Gitarren-Riffs in einer Band. Er wächst knapp vor dem Heimcomputer-Durchbruch auf und lernt die Schriftsetzerei, die vom digitalen Umbruch verdrängt wird. Deshalb ist Guido bereits erwachsen, als er mit dem Entwickeln beginnt und sich Adventures nach US-Vorbild ausdenkt. „Als ich anfing, umgab das Computerspiel noch ein enormes Gefühl des Wunders, des Forschens und Entdeckens. Wir waren auf uns allein gestellt, mit einem Stück Hardware und kaum Dokumentation", erinnert sich Guido im *Elektrospieler*-Interview. Lehre und Schriftsetzerei beeinflussen Guidos IT-Geschmack: Er codet auf Atari ST, nicht Amiga, und liefert als Dragonware ab 1987 Adventures wie *Hellowoon* mit sauber gesetztem Text.

LAUFBAHN: Guido entlockt mit Scanline-Tricks dem ST mehr als nur 16 Farben und gründet mit *Ooze*-Co-Autor Hans-Jürgen Brändle 1989 das Studio Attic, das sich auf Fantasy-RPG spezialisiert. Die Städte und Dungeons von *Spirit of Adventure* durchschreitet die sechsköpfige Party aus der Ich-Perspektive. Attics Durchbruch kommt mit der Lizenz zum Papier-und Bleistift-RPG *Das Schwarze Auge*: Die drei Rollenspiele, die Attic zwischen 1992 und 1996 im DSA-Universum ansiedelt, werden von der *Wizardry*-Firma Sir-Tech international vermarktet. Guido verbessert seine Pseudo-3D-Sprite-Engine, scheut aber den Schritt zum Echtzeit-3D: „Davon hielt ich nicht viel, weil es immer sehr klobig aussah. Alpha-Blending, bi- oder tri-lineare Interpolation gab es noch nicht, selbst Anti-Aliasing war fast unmöglich." Die ersten zwei *Nordland*-Teile sind die wohl letzten Vertreter der aussterbenden Gattung.

IM 21. JAHRHUNDERT: Guido wandert aus, von der schwäbischen Alb nach Kalifornien. Für Black Isle, Interplays legendäres RPG-Label, leitet Guido als Producer die *Planetscape Torment*-Entwicklung, scheidet jedoch vor der Veröffentlichung aus. Dieser Meilenstein bleibt Guidos bislang letztes Fantasy-Epos. 2002 gründet er ein Studio, das Smartphone-Apps entwickelt. Mit seiner Frau betreibt er die Filmkritik-Website Dvdreview.com und schreibt die Horror-Serie *Jason Dark – Ghost Hunter*. „Ich war immer ein Fan schrittweiser Dungeons und wollte das wieder bringen", erklärt er seinen 2013er Crowdfunding-Versuch *Deathfire: Ruins of Nethermore*: „Sprite-basierte Grafik finde ich viel schöner, weil pixelgenau vom Grafiker gezeichnet." Doch sein Reboot traditioneller CRPG-Erzählkunst bleibt auch im zweiten Anlauf unter der 50.000-Dollar-Marke. Für die Retro-Konsole Intellivision Amico schreibt Guido an Firmware und SDK.



Mit Pseudo-3D-Dungeons und isometrischen Rundenkämpfen schafft Guido den Höhe- und Endpunkt der ersten deutschen CRPG-Generation: *Die Schicksalsklinge*, 1992



» Guido krönt sein CRPG-Werk mit dem großartigen AD&D-Abenteuer *Planetscape: Torment*: Sein gruselig geschminktes Konterfei schockt auf der Packung!

TIM SCHAFER

& DOUBLE FINE

Einer der ganz Großen erzählt uns von seinen Erfolgen und persönlichen Lieblingen.

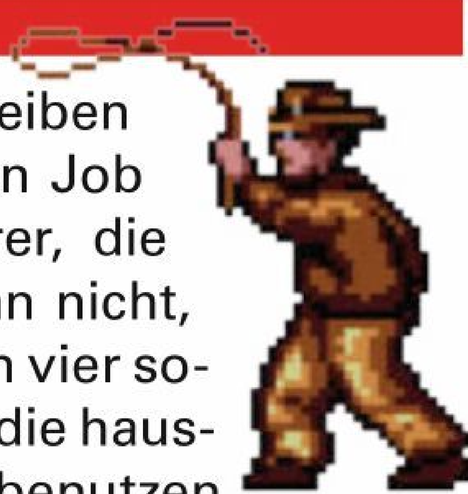
Tim Schafer kann auf eine stolze Karriere in der Spielebranche zurückblicken, die bei Lucasfilm Games begann. Auch mit seiner Firma Double Fine liefert er seit nunmehr über 20 Jahren gute bis hervorragende Spiele ab. Auf den folgenden acht Seiten stellt Tim höchstpersönlich viele der Titel vor, an denen er in seiner Laufbahn gearbeitet hat, von seinen Anfängen als (eine Art) Tester bis zu den Titeln, die er nun als Double-Fine-Chef verantwortet.

The Secret of Monkey Island, *Full Throttle*, *Grim Fandango* und *Psychonauts* sind nur einige der klangvollen und hoch dekorierten Namen, auf denen Tims Ruf aus seiner Zeit bei LucasArts und danach aufbaut. Die meisten zeigen, wie verschieden und urkomisch Videospiele zu sein vermögen, und alle stellen sie spannende Anekdoten aus drei Jahrzehnten Videospielgeschichte dar. Wie ihr merken werdet, war Tim Schafer nicht nur Entwickler und Autor für unzählige Titel, sondern zuweilen auch Sprecher, Regisseur und mehr. Aber lassen wir nun Tim ungefiltert zu Wort kommen!

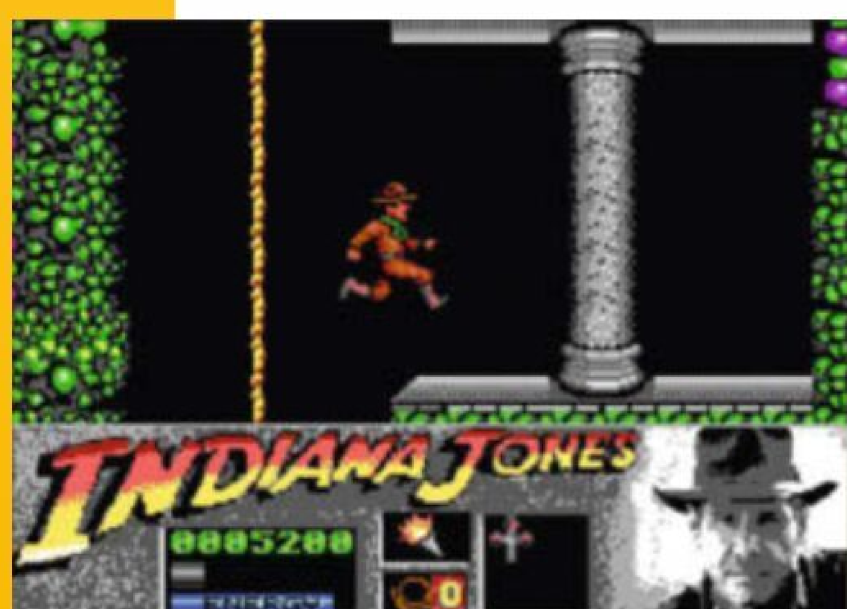


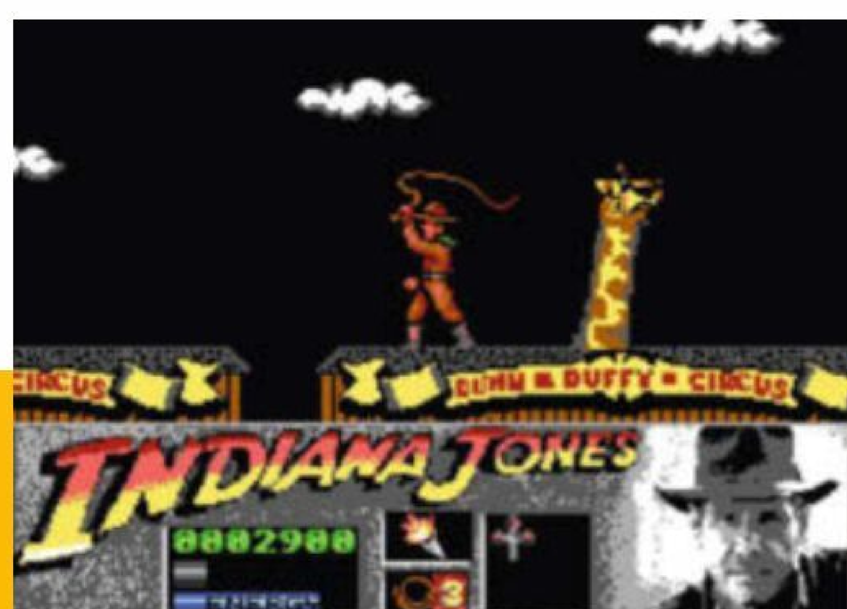
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME 1989

(SO EINE ART) TESTER



■ Ich hatte Informatik und kreatives Schreiben studiert und kam dann irgendwie an diesen Job bei LucasFilms. Sie suchten Programmierer, die auch schreiben konnten, aber wussten dann nicht, was sie mit uns anfangen sollten. Sie stellten vier sogenannte „SCUMMlets" ein, also Leute, die die hausinterne Skriptsprache SCUMM lernen und benutzen sollten. Ein paar Nächte lange durfte ich das Spiel ausprobieren, also schon mit Stundenzettel und so weiter. Zu behaupten, ich hätte an dem Titel mitgewirkt, wäre ein wenig übertrieben. Und ich war als Programmierer angestellt, wenn ich „Tester" sagen würde, wäre es also geschwindelt.







THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1990

AUTOR, DESIGNER

■ Zuerst mussten wir in die SCUMM-Schule, wo wir Ron Gilberts Skriptsprache lernten. Dort arbeiteten Leute wie Steve Purcell, der uns ein Bild von *Sam & Max* zeigte, lange bevor er ein *Sam & Max*-Spiel machte. Jeden Tag kam Ron und zeigte uns etwas Neues und überprüfte unsere Fortschritte. Ich glaube, er beobachtete uns und unseren Stil, weil er dann Dave Grossman und mich auswählte, um mit ihm an *The Secret of Monkey Island* zu arbeiten. Wir durften Besprechungen mit ihm abhalten und bei den Rätseln helfen. Er hatte diese Flussdiagramme für die Rätsel, und ich begann mit den Dialogen. Ich wusste zwar, dass es ein lustiges Spiel werden sollte, dachte aber, dass meine Zeilen nur Platzhalter sein sollten, weil ich keine Ahnung von Piratensprache hatte. Ich schrieb nur in meiner eigenen Sprache, genau wie Dave. Wir rissen einfach Witze und tippten sie ab, doch Ron sagte: „Das ist das Spiel! Genau so soll es sich anhören." Ich war entsetzt: „Bitte was?" Doch am Ende denke ich, dass es dadurch weniger Druck gab. Wenn man glaubt, dass man nicht den endgültigen Text schreibt, ist man einfach kreativer.







MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE 1991

AUTOR, ENTWICKLER

■ Ich glaube, Ron wusste, dass wir mit dem zweiten Teil direkt loslegen mussten, bevor die Geschäftsführung zu viele Fragen stellen konnte. Und das klappte. Der erste Teil brauchte nur etwa neun Monate, aus heutiger Sicht ist das verrückt. Das nächste Spiel dauerte etwas länger, ungefähr ein Jahr. Es war eine echt tolle Zeit auf der Skywalker-Ranch, die man extra so gestaltet hatte, dass kreative Köpfe sich wohlfühlten – zum Beispiel Ron, Dave, Steve Purcell, Mike Ebert und Bucky *[Martin „Bucky" Cameron]*. Diesen Job direkt nach dem Studium zu ergattern war ein absoluter Glücksfall für mich! Ich bin froh, dass ich genau zu der Stellenausschreibung passte.



MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE 1993

LEITER, PRODUZENT, ENTWICKLER, AUTOR

■ Es war ein wenig so, wie ich mir einen Produzenten in der Filmwelt vorstellte, also wenn man ein gemachter Mann war, so wie Ron damals. Er ließ den Chef heraushängen und befand: „Dave und Tim sind so weit. Sie sind bereit." Ich hatte noch nie ein Projekt geleitet, also setzten Dave und ich uns zusammen und überlegten, doch wir hatten einfach keine Idee. Also meinte Ron: „Wollt ihr vielleicht eine Fortsetzung zu *Maniac Mansion* machen?" Wir: „Aber sicher!" Wir waren jedoch zu eingeschüchtert, als dass uns etwas Eigenes einfiel.

Wir ließen uns von den Cartoons von Chuck Jones inspirieren, trafen ihn auch und zeigten ihm persönlich das Spiel. Dafür mieteten wir ein Hotelzimmer in der Stadt, weil er sowieso wegen irgendeiner Messe da war. Wir hofften, dass Chuck etwas sagen würde, das wir als Werbung auf die Schachtel drucken konnten, doch er meinte nur: „Warum habt ihr mich hergeschleift?" Später versuchte er, unseren Grafiker abzuwerben, was wir als gutes Zeichen werteten.







FULL THROTTLE 1995

LEITER, AUTOR, ENTWICKLER

■ Dave war irgendwann weg und ging zu Ron Gilberts Humongous Entertainment. Ich saß da und wusste nicht, was ich als Nächstes tun sollte. Ich hatte mir fünf verschiedene Titel ausgedacht, unter anderem Fortsetzungen zu *Monkey Island* und *Day of the Tentacle*, aber auch ein Spiel über Spione, eines über den Tag der Toten und eben eines über Biker. Sie sagten: „Welches willst du denn machen? Entscheide dich mal!" Also sagte ich: „Okay, das Biker-Spiel."

Sie hatten zwar ein wenig Panik, dass es in *Full Throttle* um Drogen und Morde gehen würde, aber da beruhigte ich sie – ich wusste ja überhaupt nichts über echte Biker. Aber ich hatte viele Filme angeschaut und wollte einfach mal eine andere Spielfigur als die bisherigen machen. Wir hatten liebenswerte Loser wie Guybrush oder Bernard Bernoulli, aber was, wenn die Figur cooler und härter wäre als man selbst? Wie würde sich das spielen?

GRIM FANDANGO 1998

LEITER, AUTOR, PROGRAMMIERER



■ Dieses Konzept lag schon sehr lange in meiner Schublade herum. Irgendwann fragte mich jemand: „Wann machst du jetzt eigentlich dieses Spiel über den Tag der Toten? Geht's da um ein Skelett? Was kann es?" Ich hatte damals viel aus dem Bereich Film Noir angeschaut und liebte Humphrey Bogart. Außerdem las ich über mexikanische Traditionen und die Vorstellung, dass man Gold in den Sarg legte, damit es der Verstorbene im Land der Toten gut hat. Es wurde sogar in das Futter des Sarges eingenäht, um es vor Grabräubern zu verbergen, aber auch vor unehrlichen Seelen im Reich der Toten! Ich fand es sehr verrückt, dass man sich als Toter Gedanken über derartige Delikte machen musste. Aus all diesen Überlegungen heraus entstand *Grim Fandango*.

DOUBLE FINE ALS PUBLISHER

DIE FAMILIE BEKOMMT IMMER MEHR ZUWACHS.

Als Double Fine seinen Horizont erweitern und Spiele mit kleineren Teams machen wollte, fragte man sich, was die Firma eigentlich auszeichnete. „Unsere Spiele waren individuell, charmant und mit viel Liebe gemacht. Man merkte, dass jemand sein Herzblut hineingesteckt hatte; das machte sie zu Spielen von Double Fine", erklärt uns Tim Schafer.

Das gilt laut Tim auch für die Spiele, die nicht von Double Fine selbst entwickelt, sondern von Greg Rice ausgewählt und unter dem Label *Double Fine Presents* auf den Markt gebracht werden. Hier eine kleine Auswahl bisheriger Highlights.



140

2016

Dieses minimalistische Hüpfspiel gab es bereits für den PC, als es von Double Fine für die Konsolen kam. Der Titel wurde von Jeppe Carlsen entwickelt, der auch an *Limbo* gearbeitet hatte, und bot mit dem Gameplay synchronisierte Musik.



EVERYTHING

2017

Dieser psychedelische Trip von David OReilly lässt euch alle lebenden Dinge erforschen und dabei von einer Ansicht der gesamten Galaxie bis hinunter zum atomaren Level hin- und herzoomen (natürlich auch alles dazwischen).

PSYCHONAUTS 2005

CREATIVE DIRECTOR, AUTOR, ENTWICKLER

■ Ich wollte schon immer ein Spiel mit Spionen machen, einfach, weil ich diesen Film mit Robert Redford so mochte, *Die drei Tage des Condors*. Daraus wurde dann irgendwie diese Mischung aus *Shaft* und *2001*, also ein Weltraumspion-Titel, was mir noch besser gefiel. Doch nach einem Jahr wurde mir klar, dass ich erstens die Rechte für das behalten wollte, was ich tat, und zweitens mit dem Team und der Firmenkultur flexibler werden wollte. Eher so wie bei *Grim Fandango*. Bei einer großen Firma hat man diese Möglichkeiten nicht – und die Arbeitnehmer können nicht nur drei Tage die Woche arbeiten. Ich wollte also etwas Neues probieren, schnappte mir ein paar Programmierer und gründete Double Fine.

Ein Element des Spiels war die Meditation, bei der man sich in ein Objekt versenkte, um Hinweise zu finden. Jemand meinte: „Erzähl mir mal was von diesem Spiel, bei dem man in die Psyche anderer Leute eintauchen muss", und ich antwortete: „Nein, nein, darin muss man in die eigene Psyche eintauchen … Moment mal! Das ist ja noch besser!" So resultiert Kreativität manchmal aus einem simplen Missverständnis.

Zu meinem Glück war gerade die Xbox erschienen und Microsoft wollte neuartige Spiele dafür haben. Ed Fries, der damals bei Microsoft für die Spiele verantwortlich war, sprach viel von Spielen als Kunstform, was auch meine Ansicht war. Also unterschrieb ich bei Microsoft als Publisher. Dann verließ Ed Microsoft und alle seine Spiele wurden eingestampft. Das war unser Tiefpunkt. Ich musste meinem Team sagen, dass der nächste Gehaltszettel der letzte sein würde, sie aber gerne noch ihre Lebensläufe auf den Firmenrechnern tippen durften. Doch dann nahm uns Majesco auf und wir konnten *Psychonauts* fertigstellen. Niemand kündigte, obwohl wir richtig Gas geben mussten. Wir beschlossen, dass so etwas nie wieder vorkommen sollte – und jetzt machen wir die Fortsetzung!







BRÜTAL LEGEND 2009

CREATIVE DIRECTOR, AUTOR

■ Ich dachte öfter mal an Titel wie *Neverwinter Nights* und all diese Fantasy-Spiele, von denen wir ja keine machen wollten. Aber falls doch, wollte ich, dass es auf jeden Fall viel extremer als die sein sollte. Ich fragte mich also: Welcher Name könnte noch viel extremer sein als *Neverwinter Nights*? Während einer Busfahrt kam mir die Idee: *Brütal Legend*. Ja, das war wirklich der extremste Fantasy-Name überhaupt.

Außerdem hegte ich eine geheime Leidenschaft für Echtzeitstrategie, vor allem für das erste *Warcraft* und *Herzog Zwei*. Die Leute meinten aber, dass die Steuerung auf einer Konsole viel zu frickelig sei, wie bei *Starcraft 64*. Doch bei *Herzog Zwei* war die Spielfigur selbst der Cursor und ich dachte mir, das sei die natürlichste Lösung. Ich dachte bei der Story an einen Roadie, der durch die Zeit an den Hof von König Artus zurückreisen muss. Er sollte mittelalterliche Kämpfe mit Klebeband austragen und solche Dinge. So kam es zum Heavy-Metal-Roadie, den Hotrods und den Dämonen.

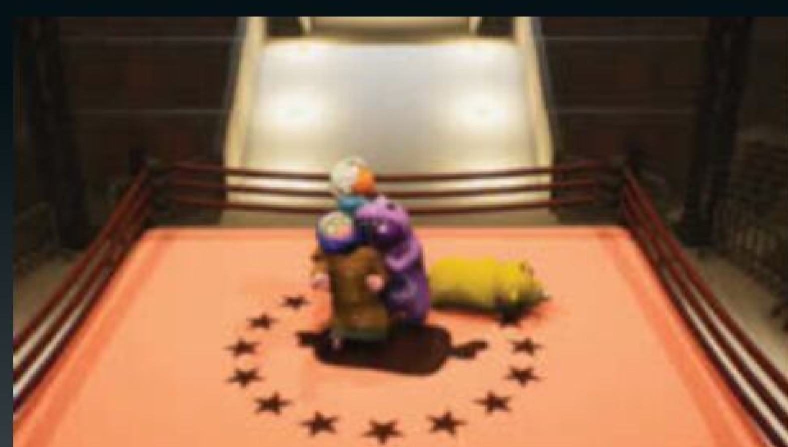
Dieser Titel, die Geschichte und die Spielmechanik fügten sich schließlich zu einem Ganzen zusammen und ich durfte mein Traumspiel machen, das ich mir schon seit Jahren ersehnt hatte. Dafür bekam ich große Unterstützung, zuerst von Vivendi und später von EA. Ich durfte sogar Ozzy Osborne treffen, außerdem Lemmy, Rob Halfrod, Dio und all meine anderen Idole, deren Musik wir in das Spiel einbauten. Und ich konnte all die Ideen umsetzen, die sich in meinem Kopf entwickelt hatten, während ich mit dem Auto herumfuhr und Metal hörte. Wenn ich genügend Geld hätte, würde ich noch viel mehr Zeit mit dieser Welt verbringen und mehr Inhalte dafür erschaffen. Mir würden noch ganz viele Missionen einfallen, viel mehr Multiplayer-Modi und solche Dinge.



GNOG

2016

Dieses großartige Rätselspiel funktioniert sowohl auf dem Smartphone als auch in VR. Ihr manipuliert darin Monsterköpfe, um Rätsel zu lösen. Es passt zu den Kinect-Titeln von Double Fine und ist sehr einfach zu spielen.



GANG BEASTS

2017

Ein weiteres simples, aber unheimlich fesselndes Spiel. *Gang Beasts* verwandelt den Kampf Mann gegen Mann in etwas vollkommen überdrehtes, bei dem es einfach nur darum geht, wer im richtigen Moment zugreift und länger halten kann. 2021 immer noch ein Online-Hit.



KNIGHTS AND BIKES

2019

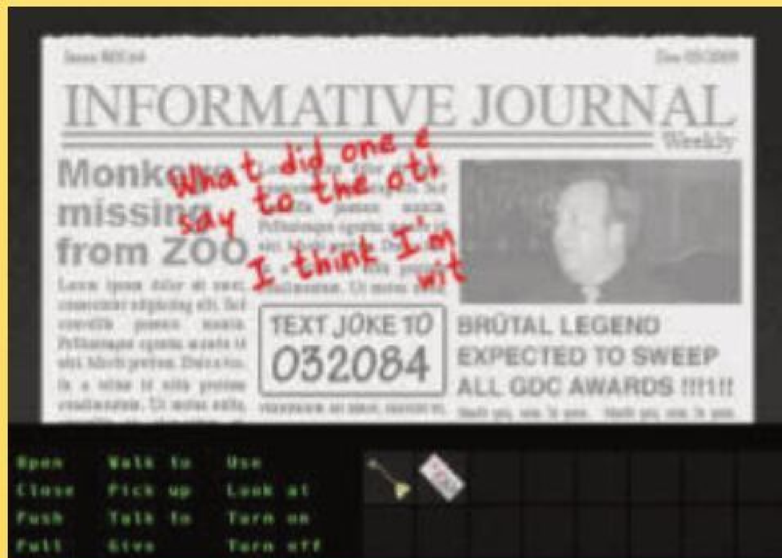
Dieses Kickstarter-Projekt von 2016 war ursprünglich für 2017 geplant, wurde dann aber auf 2019 vertagt. Dies hat dem Titel gutgetan, bei dem Demelza und ihre beste Freundin Nessa auf ein Abenteuer im Stil von Enid Blyton gehen.



OOBLETS

2020

Dieser extrem süße Mix aus *Pikmin*, *Pokémon*, *Animal Crossing* und *Harvest Moon* sollte zuerst bei Double Fine erscheinen, wurde dann aber nach dem Aufkauf durch Microsoft in Eigenregie veröffentlicht.





HOST MASTER AND THE CONQUEST OF HUMOR 2009

AUTOR

■ Ich hatte mir *Host Master and the Conquest of Humor* eigentlich einzig und allein aus dem Grund ausgedacht, weil ich gerade eine Schreibblockade hatte, während ich Witze für die Moderation der GDC schreiben sollte. Wir hatten ein paar Comic-Grafiker und einen Entwickler namens Klint Honeychurch, die daraus dann ein Browser-Spiel machte, das wirklich gut gelungen war. Das Adventure war so etwas wie die Keimzelle von *Broken Age*. Niemand wollte damals mehr stark geskriptete Adventures machen, sondern eher regelbasierte Titel. Aber ich dachte mir: „Es macht doch irgendwie Spaß, sich Rätsel auszudenken und zu bestimmen, wo man hinklicken kann!“



COSTUME QUEST 2010

CREATIVE DIRECTOR, AUTOR

■ Bei diesem Spiel begannen wir, weg vom Modus „eine Firma mit 60 Leuten arbeitet an einem Titel“ zu gehen und lieber vier Spiele mit je 15 Personen zu machen. Wir hatten bei der Finanzierung von *Brütal Legend* echt Glück, aber ich dachte nun, dass die Zeit vorbei sei, dass Publisher 20 Millionen in ein durchgeknalltes Spiel investieren. Um unsere Kreativität zu erhalten, mussten wir mit kleineren Budgets arbeiten.

Als Tasha als Animatorin von Pixar zu uns kam, hatte sie die Idee, dass Kinder in einem Spiel an Halloween mit ihren Verkleidungen zu mächtigen Kriegern werden könnten. Ich verliebte mich sofort in sie – ich meine die Idee! – und gab Tasha im Rahmen eines Festivals namens *Amnesia Fortnight* für zwei Wochen ein Team. Sie machte daraus *Costume Quest* – und Lee Petty entwickelte *Stacking*, was unser nächstes Spiel wurde.







STACKING 2011

CREATIVE DIRECTOR

■ Das war ein tolles Spiel. Ich liebe es immer noch! Lee, der bei *Brütal Legend* künstlerischer Leiter gewesen war, hat sich den einzigartigen visuellen Stil ausgedacht. Es ist auch heute noch ungewöhnlich mit seinem Ansatz, nicht nur einfach die Rätsel zu lösen, sondern alle möglichen Lösungswege auszutüfteln.



IRON BRIGADE 2011

CREATIVE DIRECTOR, AUTOR

■ Das war von Brad Muir und für uns ein interessantes Experiment. Was, wenn wir bei einem Spiel ausnahmsweise einmal nicht mit der Geschichte und den Charakteren anfingen, sondern allein mit der Spielmechanik? Das war eher Brads Stil. Später kam ich dann hinzu und stülpte eine Story darüber, nach dem Motto: „Was könnte hinter all diesen riesigen Mechs stecken?“ Ich denke, so kommen viele Autoren in der Branche zu ihrer Arbeit: „Das Spiel ist schon fertig, könntest du noch ein paar Dialoge schreiben?“



SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER 2011

CREATIVE DIRECTOR



■ Ihr seht schon, inzwischen konnten wir das Risiko eingehen und vier Projekte gleichzeitig machen, ein auf Spielmechanik fokussiertes, ein Rollenspiel und nun einen Lizenztitel. Ich weiß noch, dass ich zu Henson fahren und das Krümelmonster anfassen durfte. Ich fragte sie: „Wie viele Krümelmonster gab es eigentlich im Lauf der Zeit? Bestimmt 50, oder?“ Und sie antworteten: „Nein, es gab nur zwei.“ Nur zwei Puppen, und ich berührte eine davon. Da wurde ich sehr rührselig, genau wie bei Ozzy Osborne.

DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER 2012

LEITER

■ Dies ist meine Antwort, wenn mich jemand fragt, auf welches Spiel ich am stolzesten bin. Aber es stimmt – habt ihr mal jemand dieses Spiel (oder *Kinect Party*, was seine Fortsetzung ist) spielen sehen? Ich habe meine Xbox 360 immer noch im Wohnzimmer stehen, weil wir sie immer bei den Geburtstagsfeiern meiner Tochter einschalten. Ernsthaft, ich habe noch nie einen Raum mit glücklicheren Menschen beim Videospielen gesehen! Zweijährige, die Oma, alle springen herum, rufen, schreien, werfen Feuerbälle, schießen mit Laserstrahlen, und alles ganz ohne Anleitung, Erklärungen oder Interface.



Dass das Spiel so gut funktionierte, hatten wir im Traum nicht zu hoffen gewagt. Bei den meisten Spielen hört man höchstens ein Kichern, wenn sie den Leuten gefallen, aber hier ist pure Glückseligkeit im Spiel!

TIM SCHAFERS ESKAPADEN

DER GRÜNDER VON DOUBLE FINE WAR AUCH ANDERSWO UNTERWEGS.

MIDDLE MANAGER OF JUSTICE 2012

CREATIVE DIRECTOR

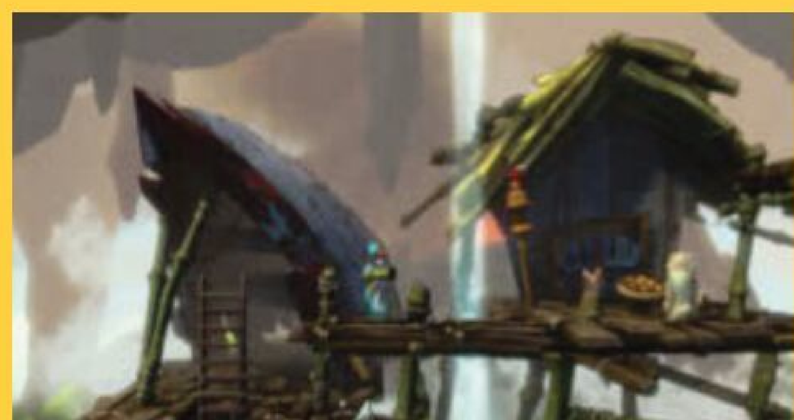


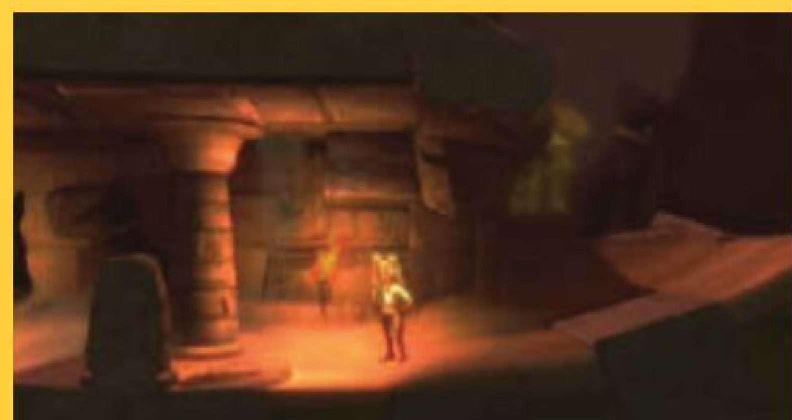
■ Unser Vorstoß in den Free-to-play-Bereich. Und auch unser großes Experiment mit Free-to-play. Das Spiel war großartig in Stil und Hintergrundgeschichte. Wir merkten aber schnell, dass unsere Firma sich mit Monetarisierung nicht auskannte, weil es einfach nicht zu unserer Firmenkultur passte. Wobei: Wenn mir normalerweise jemand sagte, dass etwas nicht zu unserer Firmenkultur passe, antwortete ich immer: „Welche Kultur? Wir haben keine Firmenkultur!" Aber in diesem Fall passte es wirklich nicht zur Firmenkultur. Es war ein witziges Spiel, aber danach wollten wir nie wieder ein Free-to-play.

THE CAVE 2013

CREATIVE DIRECTOR

■ Ron und ich sprachen über Projekte und er erzählte mir von der Idee, dass drei Leute in eine Höhle gingen und man zwischen den Figuren hin- und herspringen konnte, und das hörte sich toll an. Meine Tochter liebt dieses Spiel. Ron machte aber nur dieses eine Spiel für Sega und kehrte danach zurück in seine mysteriöse Welt der Adventures.





SPACEBASE DF-9 2013

CREATIVE DIRECTOR

■ Dies war wiederum ein Vorstoß in neues Gebiet – wir hatten es mit Free-to-play versucht, nun probierten wir es mit Early Access. Wir hatten bereits mit *Broken Age* begonnen und wollten aber auch so etwas wie *Dwarf Fortress* machen, nur im Weltraum. Daran arbeitete ein kleines, dafür aber umso begeisterteres Team. Nach einem Jahr im Early Access stellten wir die Arbeiten ein, was bei den Fans überhaupt nicht gut ankam.

Das war mitten während des GamerGate-Aufruhrs, und wir konnte die nachvollziehbar erbosten Meinungen kaum von jenen trennen, die uns einfach nur diskreditieren wollten. So wie die Einstellung von *Psychonauts* unsere schwärzeste Stunde mit einem Publisher war, war dies unsere schwärzeste Stunde mit der Fangemeinde. Wenn wir noch einmal die Chance hätten, würden wir das ganz anders kommunizieren.

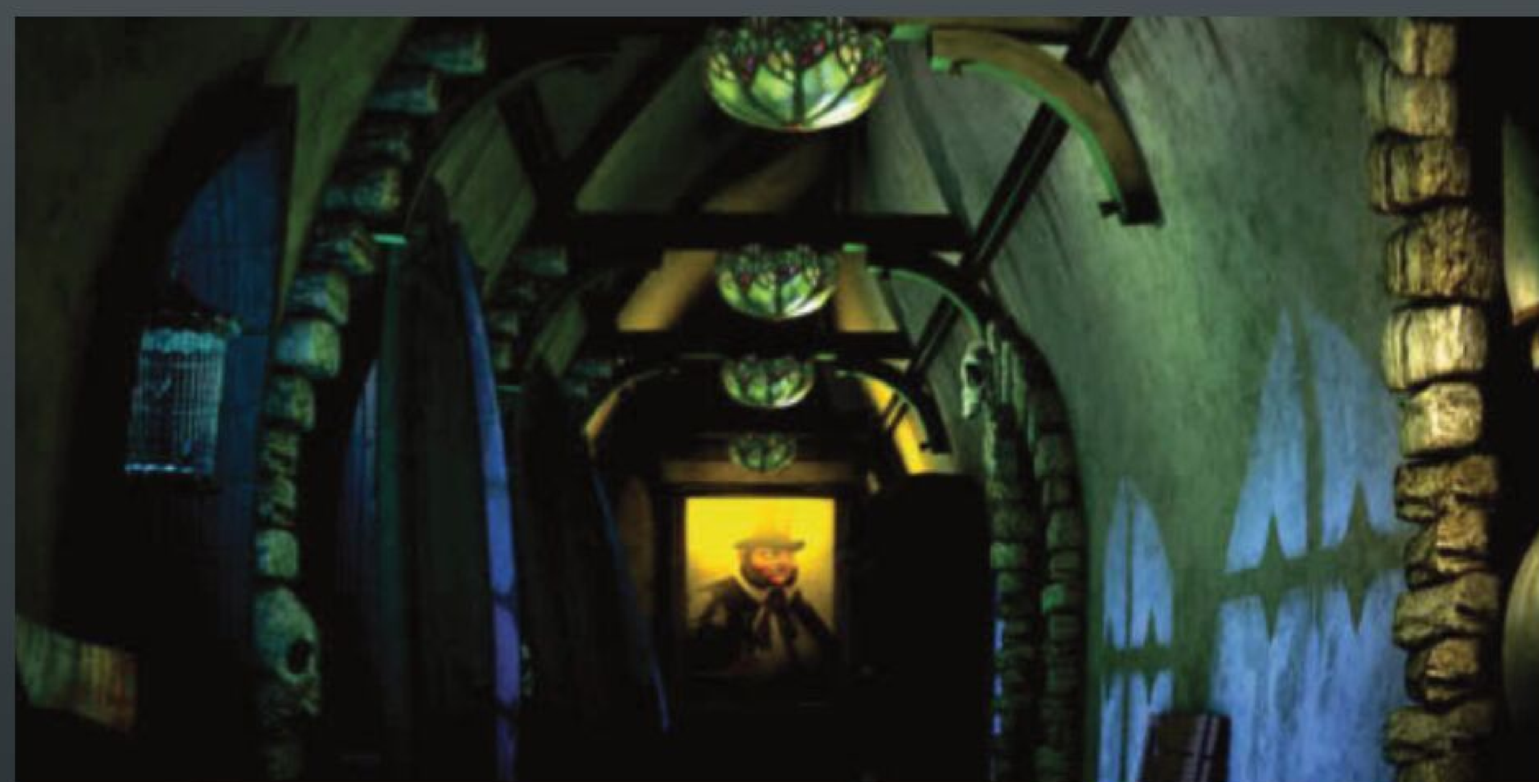




STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE/EPISODE 1: RACER 1996/1999

HAT DAS PROJEKT ZUMINDEST NICHT BEHINDERT

■ Es gab damals so einen Kameradschaftsgeist bei LucasArts. Da waren einerseits die Adventure-Leute und im Nachbarbüro die *Star Wars*-Typen. *Jedi Knight* entstand etwa direkt neben uns. Wir waren mit denen befreundet, hingen gemeinsam im Büro ab. Und ich meinte eines Tages: „Leute, ihr müsst mich in euren Credits erwähnen!" Und sie: „Was? Du hast doch überhaupt nichts beigetragen." Ich sagte: „Schon, aber ich habe euch auch nie aktiv behindert, also hab' ich nicht nichts gemacht." Ich hatte zwar nicht geholfen, aber auch nicht geschadet. Hätte ich ja tun können!



HAUNT 2012

SPRECHER

■ Ich hatte auf der GDSC moderiert und mich auf der Bühne wie ein Klugscheißer aufgeführt. Im Publikum saß Masaya Matsuura, der Macher von *PaRappa the Rapper*. Er hatte seinen Produzenten dabei und sie dachten sich: „In unserem Spiel gibt es diese Figur, Haunt, die zwar irgendwie witzig, aber auch zwielichtig und nicht wirklich vertrauenswürdig ist." Sie kamen also zu mir und fragten mich, ob ich die Figur nicht sprechen wollte. Ich sagte ihnen, dass ich nicht schauspielern könne, aber sie bestanden darauf. Ich gab mein Bestes, aber ich bin nun mal kein Profi, also seid nicht zu streng. Ich weiß nicht, ob es überhaupt jemandem aufgefallen ist. Es war aber ein tolles Spiel, deshalb bereue ich es nicht.



BROKEN AGE 2015

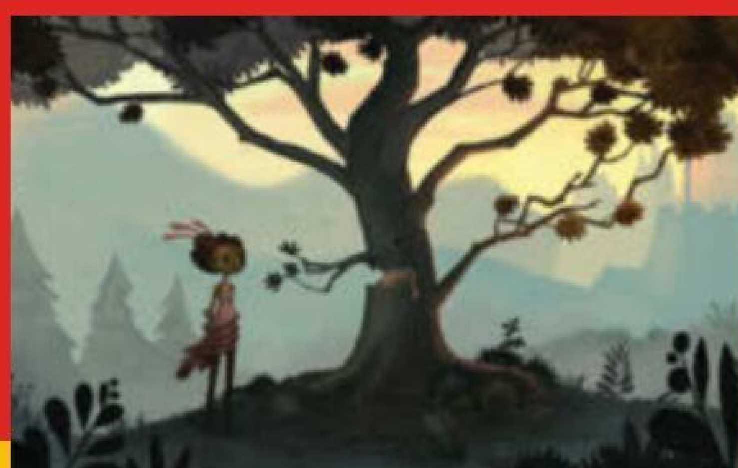
LEITER, AUTOR, ENTWICKLER

■ Etwa 2010 oder 2011 bekam ich eine E-Mail von jemandem, der mich zum Backen eines Kickstarter-Projekts überreden wollte und ich meinte nur: „Was ist Kickstarter?“ Ein Geschäftsmann sagte mir damals: „Da kannst du maximal 5.000 Dollar bekommen.“ Also machten wir es nicht. Dann gab es aber noch diese Typen, die die Dokumentation über *Minecraft* gemacht hatten und eine weitere drehen wollte, bei der sie früher im Produktionsprozess dabei sein konnten. Sie wollten Crowdfunding für ihre Doku nutzen, also dachten wir uns, warum nicht auch für das Spiel selbst? Die meisten Spieledokus sind Werbung, um das Spiel zu verkaufen. Man will also keine Streitereien im Team zeigen oder welche Features aufgegeben werden – die dunkle Seite der Entwicklung, die es aber bei jedem Titel gibt. Wir machten also einen Kickstarter, und der ging durch die Decke. Die ganze Liebe der Fans und die ganze Kohle waren schon toll!

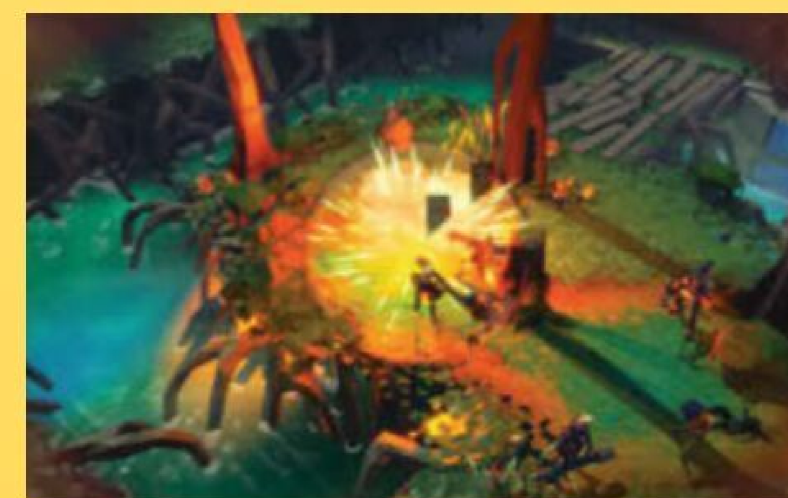
Das hat uns einen starken Auftrieb verschafft und wir konnten loslegen. Ich merkte allerdings bald: „Oh, das wird noch viel größer als die Summe, die wir bekommen haben.“ Doch mit unserem PC-Port von *Costume Quest* kam gerade ein wenig Geld herein, das wir sofort in *Broken Age* stecken konnten. Leider haben wir die Backer nicht rechtzeitig über Verzögerungen informiert. Da gab es richtig böse E-Mails, das Ganze fand auch noch während GamerGate statt.

Bezüglich des Crowdfundings hatten die Leute unterschiedliche Vorstellungen. Als wir zum ersten Mal die Handlung von *Broken Age* bekannt machten, sagten manche: „Moment mal, ich dachte, da können wir mitreden!“ Viele Leute dachten auch, es sei so eine Art Vorbestelldienst oder dass es sehr schnell fertig sein würde. Ich glaube, viele haben hier erst festgestellt, was Crowdfunding wirklich bedeutet, nämlich ein kreatives Projekt zu unterstützen, an das man glaubt – das aber natürlich auch schiefgehen kann. Am Ende machten wir das Spiel und ich liebte es, ebenso wie die Doku. Sie hilft sicherlich anderen Spielentwicklern zu sehen, dass alle die gleichen Probleme haben, aber auch, wie ein kreatives Team zusammenarbeiten kann.









MASSIVE CHALICE 2015

CREATIVE DIRECTOR

■ Im Grunde ein Nachfolger von *Iron Brigade*, zumindest in dem Sinne, dass es auch stark auf Spielmechanik setzte. Es war zwar weder vom Stil noch vom Spiel her meins, aber wir wollten jedenfalls trotzdem ein waschechtes einzigartiges Double-Fine-Produkt daraus machen, mit viel Humor. Der Titel ist sehr angesehen und seine Fangemeinde unterscheidet sich deutlich von unserer üblichen, weil er so taktisch ist. Manche von denen haben noch nie etwas von *Monkey Island* gehört …



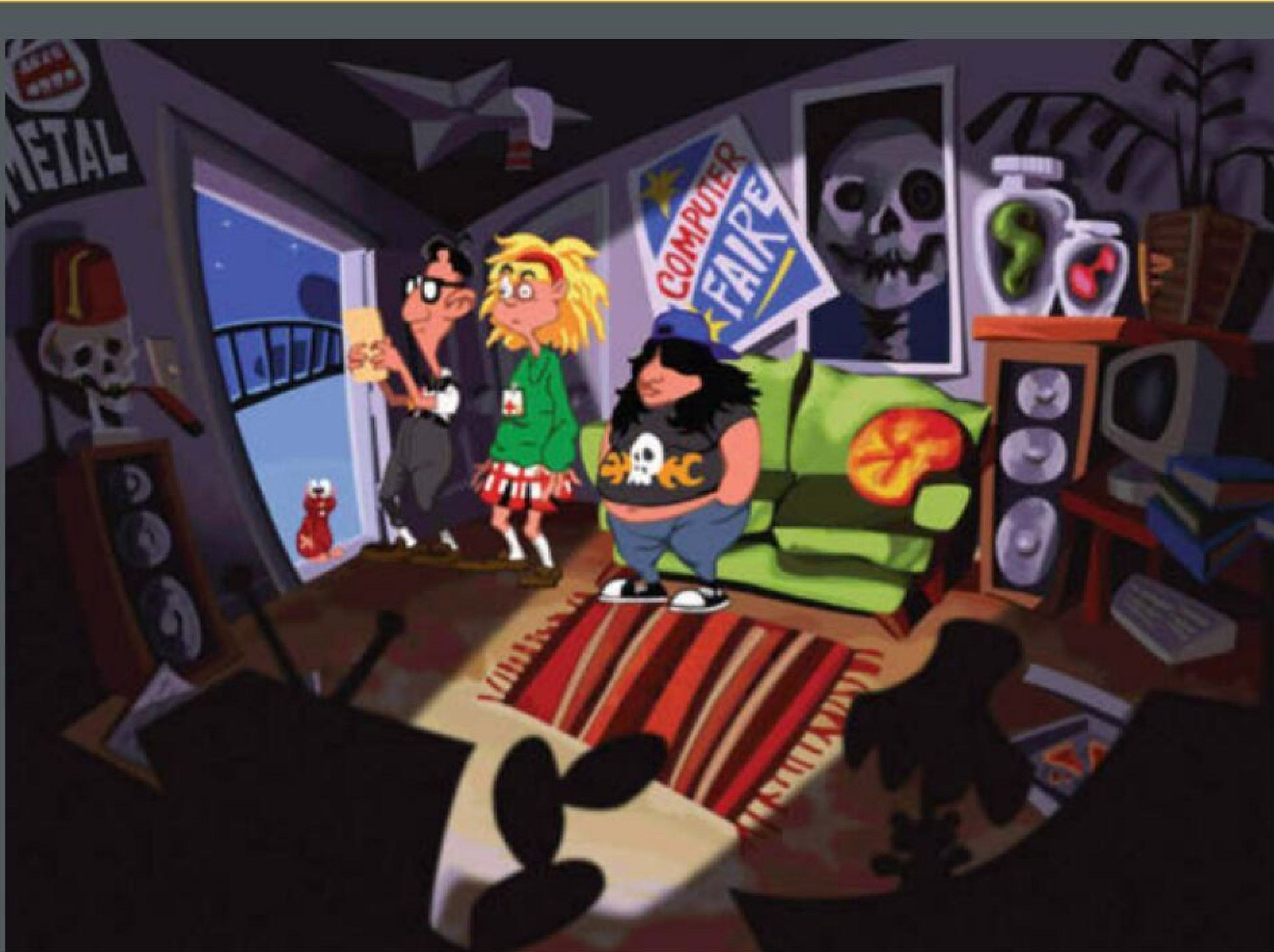
GRIM FANDANGO REMASTERED 2015

CREATIVE DIRECTOR

■ Als LucasArts an Disney verkauft wurde, waren wir unsicher, was das neue Management mit sich bringen würde. Wie sich herausstellte, gab es bei Disney ein paar Fans der alten Adventures und sie wollten über ein *Remastered* von *Grim Fandango* sprechen. Wir mussten erstmal jemanden auftreiben, der alte Hardware sammelte, um die alten DAT-Tapes mit den Sprachaufnahmen auslesen zu können, und er meinte: „Das wird wohl das letzte Mal sein, dass man die noch abspielen kann!“ Die unkomprimierte Musik und Sprache war aber wirklich eine Verbesserung, weil wir das Material damals hatten stark komprimieren müssen, damit es auf eine CD-ROM passte.

Viele Spieler hatten sich über die Steuerung in *Grim Fandango* lustig gemacht, und für mich wirkte sie nun auch so vorsintflutlich wie alte Fotos meiner Mutter in Schlaghosen. Aber das war damals eben eine sehr beliebte Art von Steuerung in 3D-Welten. Denkt an *Tomb Raider*, denkt an *Resident Evil*. Dann kam *Super Mario 64* und jeder war verblüfft: „Wie jetzt, man drückt einfach in die Richtung, in die man will? Cool!“

Jedenfalls konnten wir dem Spieler beim Remaster die moderne Steuerungsmethode zur Wahl stellen. Wenn man aber trotzdem das ganze Spiel mit der alten Steuerung durchspielt, wird ein Erfolg freigeschaltet (lest euch mal dessen Beschreibung durch!). *Grim Fandango Remastered* war auf alle Fälle eine tolle Gelegenheit, und wir haben mehr Exemplare davon verkauft als vom Original.



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED 2016

CREATIVE DIRECTOR

■ Die Sprachaufnahmen waren auch hier auf 8-Bit komprimiert, und das hörte man zum Beispiel beim Buchstaben „S" sehr deutlich. Jedenfalls traf ich mich mal wieder mit Dave Grossman und es war das Gleiche in Grün: ein Wiedersehen mit dem ganzen Team. Wir konnten neue Features hinzufügen, die man beliebig kombinieren konnte. Wenn man wollte, konnte man beispielsweise die alte Grafik mit den neuen Soundeffekten und der Steuerung haben.



PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN 2017

CREATIVE DIRECTOR, AUTOR

■ Irgendwann wollten wir dann ein VR-Spiel machen und dachten uns: „Wenn wir schon in unbekanntes Terrain vorstoßen, dann nur mit Raz!" Es fühlte sich einfach richtig an, in VR in mit all der abgedrehten Grafik den menschlichen Geist einzutauchen. Doch mir wird bei VR immer schnell übel, deshalb machten wir das Spiel so, dass man an einen Stuhl gefesselt ist. So wurde daraus ein Adventure, bei dem man mit dem Kopf auf Objekte zeigen und Rätsel lösen muss.

Wir hatten all die Sprecher wieder beisammen, mitten in der Crowdfunding-Kampagne für *Psychonauts 2*. In unserem Studio in L.A. fanden wir sofort wieder in die Spielwelt zurück. Es war ein gutes Gefühl, dass ich all das in meinem Kopf am Leben gehalten hatte und jederzeit wieder zu diesem Ort und den Figuren zurückkehren konnte. Von da an wusste ich auch, dass *Psychonauts 2* gut werden würde.



PSYCHONAUTS 2 2021

CREATIVE DIRECTOR, LEITER, AUTOR

■ Das hätte fast ein Selbstläufer werden können, weil ich in einem Interview erwähnt hatte, dass ich es gerne machen würde, das Geld aber nicht hätte. Dann tweetete Notch, der Erfinder von *Minecraft*, dass er die Kosten übernehmen werde. Das klappte dann zwar doch nicht, aber irgendwie dachte ich dadurch, dass wir es hinbekommen könnten. So kam es zu der Idee mit dem Crowdfunding. Wir sind mit der Story schon fertig, wollen aber unsere Backer nicht spoilern und konzentrieren uns bei den Infos bislang auf das Team. Ich bin sehr gespannt, auch weil man die Figuren endlich mal in Hübsch zu sehen bekommt!



MEHR VON DOUBLE FINE

- EPIC SAGA: EXTREME FIGHTER, BROWSER [2007]
- MY GAME ABOUT ME: OLYMPIC CHALLENGE, BROWSER [2008]
- TASHA'A GAME, BROWSER [2008]
- KINECT PARTY, XBOX 360 [2012]
- AMNESIA FORTNIGHT 2012, PC [2012]
- HOST MASTER DEUX: QUEST FOR IDENTITY, BROWSER [2013]
- DROPCHORD, PC, MOBILE [2013]
- AUTONOMOUS, PC [2013]
- THE PLAYROOM: MY ALIEN BUDDY, PS4 [2013]
- HACK 'N' SLASH, PC [2014]
- COSTUME QUEST 2, DIVERSE, [2014]
- AMNESIA FORTNIGHT 2014, PC [2014]
- DAY OF THE TENTACLE REMASTERED, DIVERSE, [2016]
- HEADLANDER, DIVERSE [2016]
- FULL THROTTLE REMASTERED, DIVERSE [2017]
- RAD, DIVERSE [2019]

Quake


EIN BEBEN MIT NACHHALL



» PUBLISHER: GT INTERACTIVE
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: PC, SEGA SATURN, N64

Von Stephan Freundorfer





Als *Quake* im Sommer 1996 erscheint, geht der neue Shooter von id Software total an mir vorbei. Zwar schätze ich die texanischen Entwickler seit vielen Jahren – ich liebte *Commander Keen* auf meinem 386er und ließ mich bereitwillig von *Wolfenstein* und *Doom* in neue 3D-Action-Wunderwelten entführen. Aber selbst die haarsträubende *Quake*-Zeitschriftenwerbung erregt mein Interesse nicht so stark, dass ich mir die CD-ROM zulege. Denn das ein paar Monate ältere *Duke Nukem 3D* stillt meinen Ego-Shooter-Appetit immer noch zuverlässig. Zwei Jahre später komme ich dann doch noch auf den Geschmack von *Quake* – dank eines flotten Netzwerks in den Redaktionsräumen der *Power Play*.

Geschwindigkeit ist auch das, was *Quake* zu einem Meilenstein der Spielegeschichte werden lässt. Die *Quake*-Engine von Code-Guru John Carmack bringt dreidimensionale Architektur, polygonale Monstrositäten und realistische Ausleuchtung in ungekannter Rasanz auf den PC-Monitor – vollkommen ungebremst vom Effektgewitter und Blutschauer kämpft sich der Spieler durch ein drangvolles Gothic-Horror-Szenario. Leistungsfähige Hardware vorausgesetzt, gibt es nichts, was sich zwischen Reflexe und Zielvermögen der Spieler und ein ebenso kunstgerechtes wie befriedigendes Gemetzel stellen würde.

Auch beim Netz-Code setzen Carmack und seine Kollegen neben Stabilität auf Geschwindigkeit, was *Quake* zur Speerspitze von Onlinespiel und E-Sport werden lässt. Technische Brillanz, wegweisende Multiplayer-Funktionalität und weitreichende Modding-Möglichkeiten lassen die Spielerwelt darüber hinwegsehen, dass arg viel *Doom* in *Quake* steckt. Das Kämpfen und die Items, die Schalter und Geheimräume, all das kennt man zur Genüge von id Software. Auch bei Leveldesign und Story der Solo-Kampagne, die sich angegrauter Zutaten wie Dimensionsportalen und dämonischer Gegner bedient, offenbart sich ein erstaunlicher Mangel an Inspiration.

Am meisten wurmt das id Softwares Mitgründer John Romero selbst: Ursprünglich planen die Entwickler mehr Rollenspiel- und Action-Adventure-Komponenten, man versucht sich sogar an einer zusätzlichen Third-Person-Perspektive. Man entwickelt Grafikmaterial, das mit den düsteren Gemäuern und Cthulhu-inspirierten Gegnern des finalen Werks wenig zu tun hat. Doch die Arbeit an der Engine zieht sich ein Jahr lang hin und es gelingt nicht, in dieser Zeit ein kohärentes Spielerlebnis zu entwerfen. So beschließt die Belegschaft bei einem Meeting Ende 1995, auf altbewährtes *Doom*-Design zurückzugreifen – schließlich bleiben nur noch sieben Monate, um das eigentliche Spiel zu realisieren. Das Grafikteam trauert über all die Arbeit, die in der Tonne landet, Romero verlässt nach Fertigstellung von *Quake* das Unternehmen.

Mir bleiben diese Hintergründe ebenso verborgen wie der besondere Reiz von *Quake* – zumindest bis ich 1998 als Redakteur zur *Power Play* stoße. Dort lerne ich nicht nur Romero als Macher von *Daikatana* kennen, wo er einige seiner verworfenen (und irgendwie auch verworrenen) Designideen doch noch zu verwirklichen versucht. Ich entwickle auch eine tiefe Liebe zu *Quake*, denn in der Redaktion vergeht kein Tag ohne ausgedehnte Deathmatch-Runden im Netzwerk. Die pure Geschwindigkeit, die perfekt balancierten Waffen und die für einen Ego-Shooter ungewöhnliche, fast schon akrobatische Beweglichkeit faszinieren mich und machen die Niederlagen gegen die eingespielten Kollegen erträglich.

Dank einer gewaltigen Menge an Maps und Mods und der zahlreichen Konsolen-Kommandos, mit denen das Spiel jederzeit manipuliert werden kann, entdecke ich tagtäglich eine neue Facette von *Quake*; besonders das Experimentieren mit der Schwerkraft sorgt für munteres Gejohle. Den Siedepunkt erreichen Spott und Schadenfreude aber, wenn ein Spieler den anderen mittels „Telefrag" tötet: Wer unvorsichtigerweise an einem Spawn-Punkt oder Teleporter-Ziel verharrt, wird von einem dort landenden Spieler in blutende Brocken verwandelt.

Ein ähnliches Schicksal würde uns die erzürnte Chefin vom Dienst auch angedeihen lassen, wenn sie durch den Lärm im Nachbarbüro angelockt mal wieder den sofortigen Abbruch der Partie und die Abgabe ausstehender Artikel fordert. Wir fügen uns in unser Schicksal und tun unsere Arbeit im Dienste von *Quake* – fast wie damals John Romero. *



MAKING OF

SPYRO

YEAR OF THE DRAGON

WIR HABEN UNS ÜBER 20 JAHRE NACH VERÖFFENTLICHUNG MIT EINIGEN MITGLIEDERN DES ENTWICKLERTEAMS GETROFFEN, UM MEHR ÜBER DAS KULT-SPIEL VON INSOMNIAC GAMES ZU ERFAHREN.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- » **ENTWICKLER:** INSOMNIAC GAMES
- » **ERSCHIENEN:** 2000
- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION
- » **GENRE:** JUMP-AND-RUN



» Charles Zembillas hat auch Charaktere für *Crash Bandicoot* gemacht.



» [PlayStation] Programmierer Matthew Whiting nutzte seine Erfahrungen als NASA-Forscher.


» [PlayStation] Sunny Villa ähnelt dem Piazza San Marco in Venedig.


» Brian Hasting, CCO bei Insomniac.


» Craig Stitt in Pasadena, Kalifornien.


» Ted Price, CEO von Insomniac.




» Dieser Entwurf für einen Gegner hat es nicht ins Spiel geschafft.

S*pyro: Year of the Dragon* macht Spaß. Das Erkunden der farbenfrohen Levels entweder als legendärer lila Drache oder als einer seiner spielbaren Begleiter ist ein zeitloses Vergnügen. Erst recht mit Stuart Copelands legendärem Soundtrack im Hintergrund. Wir finden ernsthaft, dass das 3D-Jump-and-run auch nach über 20 Jahren noch immer in seinen Bann zieht.

Entwickler Insomniac Games merkte damals sehr schnell, dass das Spiel gerade bei Kindern ankam. Die Designerin Caroline Trujillo, jetzt Executive Producer bei Asobo Studio, erinnert sich: „Die meiste Zeit sind die Kinder nur mit Spyro im Kreis herumgelaufen und haben vor Lachen geschrien, weil sie Spyros Schwänzchen wedeln sahen", erzählt sie uns. „Es gab nichts Schöneres als Menschen damit glücklich zu machen, dass der Charakter einfach herumläuft."

Year of the Dragon ist das dritte Spiel in der PlayStation-Trilogie von Insomniac Games. Es enthält vier große Welten, fünf neben Spyro neue spielbare Charaktere und eine Vielzahl von Minispielen, was alles in nur zehneinhalb Monaten entwickelt wurden. Bei *Year of the Dragon* hatte man sich viel vorgenommen. „Wir wollten das wirklich zu einem Meisterwerk machen, wir wollten tatsächlich alles zu etwas Besonderem machen", atmet Brian Hastings, Chief Creative Officer von Insomniac, den damaligen Geist im Team. „In jedem Teil ist etwas Einzigartiges und Denkwürdiges, das ihn von allen anderen unterscheidet."

Am Anfang arbeitete Insomniac mit Universal Interactive Studios zusammen. 1994 war dort Mark Cerny Vice President für Produktentwicklung. Ted Price, Gründer von Insomniac, heuerte Alex und Brian Hasting an. Sie entwickelten einen frühen Prototyp ihres ersten Spiels, dem *Doom*-Klon *Disruptor*. Davon führten sie Mark Cerny eine VHS-Demo vor. „Das hat mich einfach umgehauen", verrät Mark. „Ich wusste sofort, das könnte wirklich erfolgreich werden."

Nach der Veröffentlichung von *Disruptor* und den ersten beiden *Spyro*-Spielen begann das Team mit der Arbeit an *Year of the Dragon*. Die weiteren spielbaren Charakteren wurden aus einer Notwendigkeit heraus geboren. „Es war ein Zugeständnis an Spyros limitierte Fähigkeiten", sagt Ted. „Schließlich hatte er keine Hände und konnte nichts festhalten. Anstatt Spyro mit neuen Fähigkeiten auszustatten, entschlossen wir uns, mit weiteren Figuren das Gameplay zu erweitern."

Beim Design der neuen Charaktere konzentrierte sich Insomniac darauf, welche Spielmechanik sie mitbringen sollten. Animatoren bastelten Modelle, und innerhalb weniger Tage brachten sie eine neue Figur vom Konzeptstadium zum Prototyp. Designer Michael John, jetzt Lehrprofessor an der Universität von Santa Cruz in Kalifornien, erinnert sich an das Brainstorming zu Sheila, dem freundlichen Känguru: „Wir suchten nach lustigen Aktionen, die der Spieler mit diesem Charakter ausführen konnte. Hochspringen und einen Kerl treten, Trampolinsprung oder Stampfer." Dann gab es noch ▶

NIMM'S LEICHT

WARUM *SPYRO* SO EIN EINFACHES SPIEL WAR

■ Die *Spyro*-Spiele sind einfach zu meistern, was natürlich Absicht ist. Das fängt schon mit der komfortablen Third-Person-Perspektive an. „Jeder sollte spielen können, ohne jemals die Kamera manuell zu justieren", sagt Matthew Whiting, heute Dozent an der USC Viterbi School of Engineering.

Markante Landschaftspunkte lassen die Spieler immer genau dorthin blicken, wo sie als Nächstes hingehen müssen. Matthew weist auch auf die Boss-Kamera hin, die sowohl den jeweiligen Endgegner als auch Spyro immer im Blick hält. So kann der Spieler Projektilen einfach ausweichen.

Matthew schreibt Mark Cerny die Idee nahtloser Rücksetzpunkte zu: „Du fängst ziemlich genau dort an, wo du aufgehört hast, wenn du stirbst. Mark hatte wirklich diese Vision, ein Spiel für jüngere Spieler zu machen. Die spielen es nicht als Herausforderung, sie spielen es zum Spaß", sagt er.

Spyro hat auch ein „automatisches Kampfsystem", das den Schwierigkeitsgrad dem laufenden Spiel anpasst. Entwischte beispielsweise ein Eierdieb immer wieder, wird der allmählich langsamer. Stirbt der Spieler wiederholt, bekommen Feinde langsamere Angriffsanimationen. „Das Spiel musste auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad von jedem durchgespielt werden können", sagt Matthew.



DIE MINISPIELE

Spyros Nebenbeschäftigungen.

SKATEBOARDEN

Spyro kann in diesen Skateparks Flips und Tricks ausführen. In der ersten Fassung gab es einen skatenden Kalmar, auf den immer noch über einen Cheat-Code zugegriffen werden kann.



YETI-BOXEN

Innerhalb von drei Runden muss der Yeti auf den Brettern liegen. Caroline plante eigentlich andere Figuren, bis jemand die Rückkehr des Yetis aus *Spyro 2* vorschlug.



SPARX' SHOOT-EM-UPS

In diesem klassischen Top-Down-Shooter muss man sich mit einem einfachen Angriffsschuss und begrenzten Power-ups durch Wellen von Feinden kämpfen.



GANZ UNTEN

Hier werden Flugmechaniken eingeführt und es geht ab in den Himmel. Feinde werden mit einer BAM-Rakete („Bird to Air Missile") bekämpft, um Dracheneier zu retten.



den fliegenden Pinguin Sergeant Byrd. Michael ließ die Idee eines in der Luft lebenden Lebewesens nie los: „Ich grübelte. Wie schafft man ein anspruchsvolles Gameplay? Welche Aufgaben bekommt der Spieler, wenn er einfach springen und vor allen Gefahren wegfliegen kann?" Andere Spiele erwiesen sich als nützlicher Bezugspunkt. Programmierer Matthew Whiting hatte zuvor an einem Hubschrauberspiel, *Black Dawn*, gearbeitet. Er half dabei, interessante Levels für den fliegenden Pinguin zu entwerfen.

Mark war anfangs besorgt über die zusätzlichen Charaktere, weil sie alles zu verkomplizieren schienen: „In diesem Punkt unterscheidet sich *Year of the Dragon* elementar von anderen Teilen der Serie." Aber, so sagt er heute: „Die Jungs waren von der Idee überzeugt und haben dafür gesorgt, dass sie funktioniert." Er drängte jedoch darauf, die Stärken der Reihe nicht zu vernachlässigen: „Nicht zu lang werden, Feinde nicht zu gut verstecken, Plattformgehüpfe und Kampfsequenzen intuitiv miteinander vermischen."

Insomniac befolgte diese Grundlagen und erstellte schnell die ersten Levels. Die Zielgruppe für Spyro war jung und Caroline wollte, dass sich die Levels sicher anfühlen. Es war daher entscheidend, dass die Levels mit „Weenies" gefüllt waren, markanten Punkten, die Spieler wie einen Leuchtturm oder eine riesige Statue auf den richtigen Pfad führen.

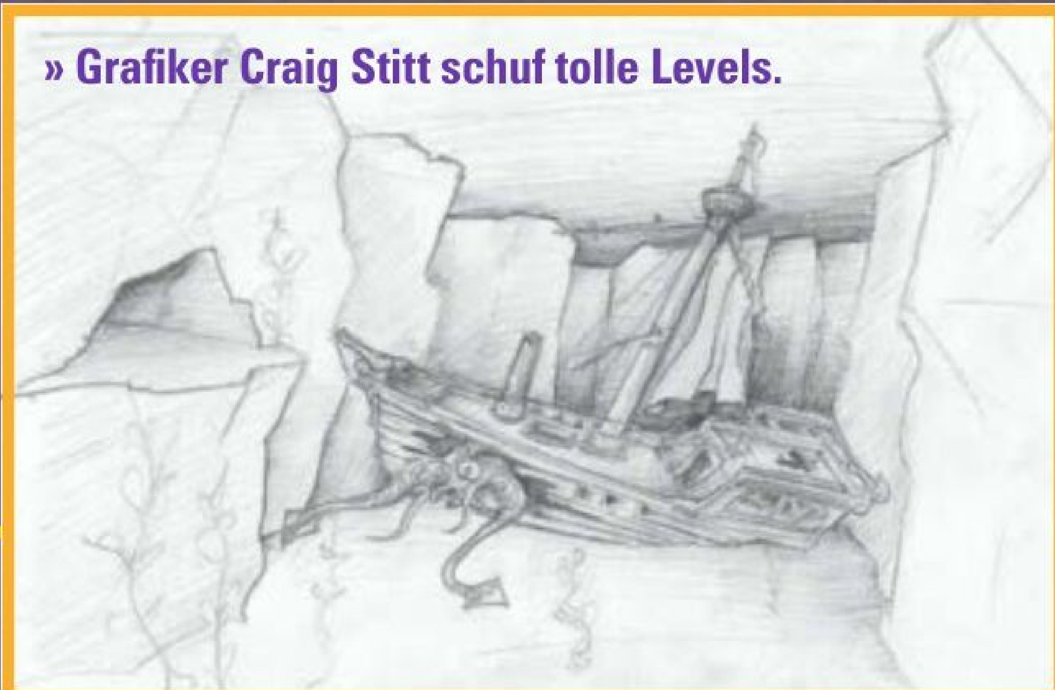
Designer wie Caroline waren stark in fast jede Phase des Leveldesigns involviert. Grafiker gaben Caroline Konzepte und ließen sie Levels auf Papier skizzieren. Sie verwarf dann wieder Bereiche, schrieb Skripte für die Enden der Levels und codierte sie. „Jeder trug mehrere Hüte und jeder musste mehr als eine Fähigkeit beherrschen", verrät sie. Also anders als die Figuren im Spiel …

Die Karten wurden zunächst auf Papier gezeichnet. Sie gaben einen Überblick über die Landschaft und Levelarchitektur, sodass die Grafiker ungefähr wussten, worum es ging. „Uns wurde ein gewisses Maß an Vorgaben gemacht, aber darüber hinaus waren wir völlig frei", erklärt Craig Stitt, ehemals Grafiker bei Insomniac und außerdem *Spyro*-Veteran. Zum Beispiel entwarf Craig das Aussehen des Levels „Lost Fleet", einer gruseligen Gegend voller Schiffswracks und säurehaltiger Flüsse. „Wie können wir das mit der geringsten Anzahl von Polygonen zeichnen und es nicht wie Mist aussehen lassen? Das war schwierig. *Spyro* ist sehr organisch, alles ist kurvig, was zu Problemen geführt hat", sagt Craig.

Infolgedessen musste er die Levels und die Kollisionserkennung für alle fünf neuen Charaktere überdenken. Er beschreibt das Projektmanagement des Spiels als ehrgeizig, aber realistisch. „Ich wollte diese immersive Welt definitiv so gestalten, dass sie sich real anfühlt. Trotz Zeichentrickoptik hat das funktioniert", fährt er fort.

Caroline beschreibt das Team zu dieser Zeit als Gruppe begeisterter Spieler mit einer Menge Ideen. Und Ted fügt hinzu: „Es ist sehr nützlich, sich die Mechanik in anderen Spielen anzusehen und zu prüfen, was funktioniert und was nicht. Mit einem Entwicklungszeitraum von zehneinhalb Monaten muss man wirklich in der Lage sein, schnell zu produzieren, und darf nicht trödeln."

» Grafiker Craig Stitt schuf tolle Levels.





» [PlayStation] Unter Wasser bewegt sich Sparx sicher in einer Luftblase.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

RATCHET & CLANK
SYSTEM: PLAYSTATION 2, DIVERSE
JAHR: 2002

RESISTANCE: FALL OF MAN
SYSTEM: PLAYSTATION 3
JAHR: 2006

SPIDER-MAN (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION 4
JAHR: 2018

SCHLOSS

Als Sheila muss man eine riesige Sandburg niederreißen und die gegnerische Artillerie zerstören. Dann noch die Operationsbasis der Rhynocs in die Luft jagen und fertig.







» [PlayStation] Hier stößt Sheilas Tritt den armen Buzz in die Lava.

»*Spyro* ist sehr organisch, alles ist kurvig, was zu Problemen geführt hat.« Craig Stitt



» Noch mehr Konzeptzeichnungen, die es nicht ins Spiel schafften.



» [PlayStation] Auch das Charakterdesign der Gegner ist hell und wie im Cartoon.

Caroline hatte damals gerade ein neues *Street Fighter* gespielt. Könnte man nicht eine vereinfachte Version in *Spyro* einbauen? „Wir wussten, wie die Engine aufgebaut war, wir wussten, wie Kollisionssysteme und die Charaktere funktionierten", sagt sie. „Wir wussten, wie man das zum Laufen bringt, selbst in einem rudimentären Zustand." Caroline entwarf das Minispiel ursprünglich als einfaches Boxspiel mit Robotern, bis jemand sagte, es wäre mit Yetis lustiger. „Ich musste überlegen, wie ich zwei Yetis boxen lasse", grinst sie.

Brian arbeitete mit Gavin Dodd an der Story und war daran interessiert, die Geschichte von *Spyro* zu erweitern. „Ich wollte eine Geschichte mit Herz erzählen", verrät Brian, „einschließlich romantischer Elemente zwischen Spyros Freund Hunter und dem Hasen Bianca, der Assistentin der bösen Reptilien-Zauberin."

Wer damals dabei war, blickt äußerst gern auf diese Zeit zurück. Unsere Interviewpartner sagen übereinstimmend, dass Arbeit nachts und am Wochenende üblich war, dies jedoch fast immer aus aus Begeisterung statt aus Zwang herrührte. Michael beschreibt es als eine „magisch kreative Zeit". Brian hatte plötzlich das Gefühl, dass den Levels für die Figur Agent 9, einem schießwütigen Affen, etwas fehlte. Während er weitere Waffen hinzufügen wollte, bestanden andere Teammitglieder stattdessen auf Power-ups. Schließlich setzte sich Brian durch.

Dass es zwischen den Kreativen öfter mal krachte, lag an ihrer Leidenschaft für Qualität statt an persönlichen Differenzen. Ted ist der Ansicht, dass sich die Arbeitskultur von Insomniac im Lauf der Zeit entwickelt hat und sich mehr auf die Vereinbarkeit von Beruf und Familie konzentriert. „Wir haben gelernt, disziplinierter zu sein", sagt er. „Durch *Spyro* und seinen engen Produktionsplan sind wir letztlich gewachsen: In nachfolgenden Projekten haben wir begonnen, den Umfang besser zu kontrollieren, zu planen und vorauszudenken."

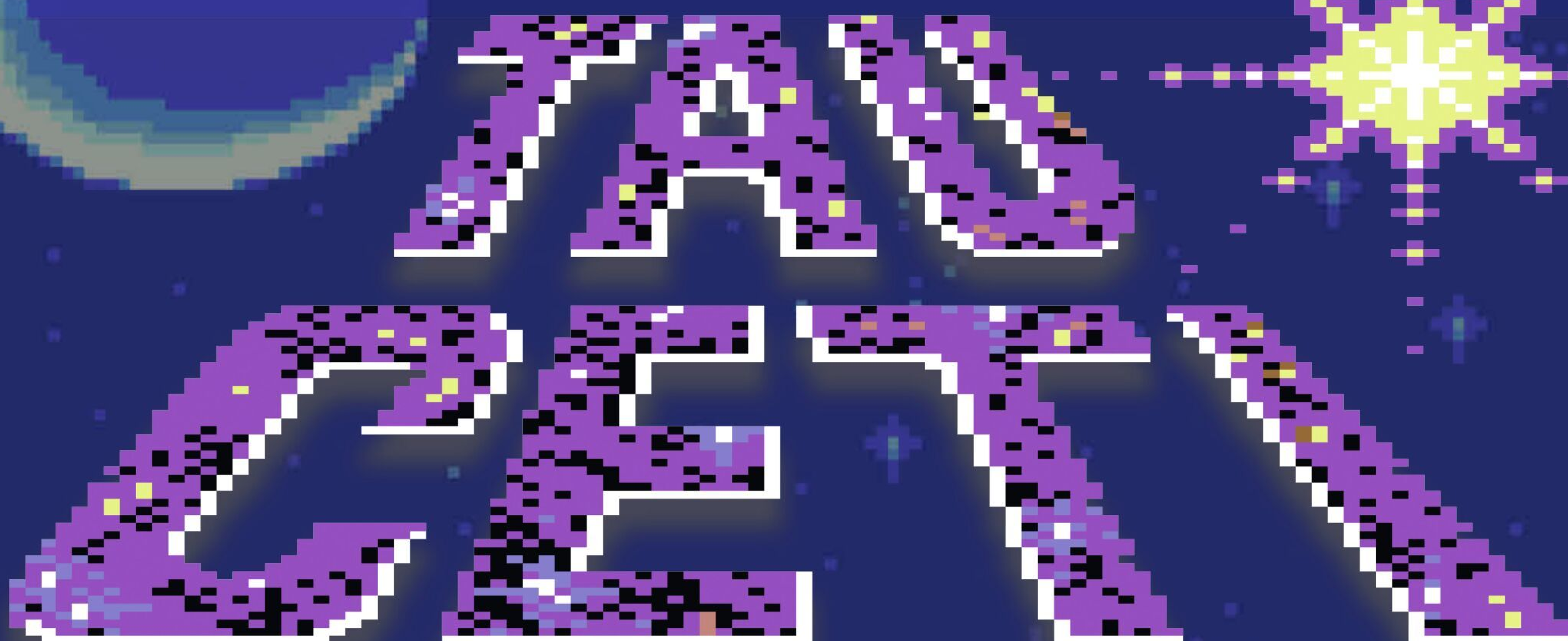
Die Beziehung von Insomniac zu Publisher Universal wurde im Lauf der Zeit komplizierter. Ursprünglich hatten sie einen Kontrakt über drei Spiele unterzeichnet, der für *Year of the Dragon* verlängert wurde. Das Hauptaugenmerk von Universal lag jedoch auf der Film- und Fernsehbranche, und Insomniac hatte begonnen, eine enge Beziehung zu Sony aufzubauen. „Zu diesem Zeitpunkt haben sich meiner Meinung nach auch die Interessen von Universal geändert. Ich glaube nicht, dass es für beide Seiten sehr sinnvoll war, miteinander weiterzumachen", sagt Ted. „So war es für uns einfach, uns freundschaftlich von Universal zu trennen und mit Sony zusammenzuarbeiten."

Außerdem war Insomniac laut Ted einfach bereit, nach *Spyro* etwas anderes zu machen, obwohl alle befragten Entwickler stolz auf das dritte Spiel zurückblicken. „Wir als Entwickler hatten das Gefühl, dass *Spyro* auserzählt war. Wir mussten etwas Neues entwickeln", sagt Ted.

Spyro Reignited Trilogy, ein Remaster von Insomniacs *Spyro*-Titeln, wurde 2018 vom *Skylanders*-Entwickler Toys for Bob veröffentlicht. Dafür wurden die drei Spiele gekonnt für moderne Systeme neu interpretiert. *Year of the Dragon* hat jedoch etwas Besonderes, das immer noch durchscheint. Die Energie des Spiels ist spürbar und ansteckend – sie hat eine Generation von PlayStation-Besitzern auf der ganzen Welt unauslöschlich geprägt. *



Die Evolution von



Science-Fiction, Astronomie und das Videospiel *Gyron* inspirierten Pete Cooke zu seinem Genrexmix aus Erkundung und 3D-Shooter. Mit Retro Gamer spricht er über die Entwicklung seines Klassikers, dessen Fortsetzungen und einige Nachfolger im Geiste.



» [ZX Spectrum] Die interaktive Karte von *Tau Ceti* war beeindruckend.



Pete Cooke liebt Science-Fiction – auch weil sich seine Mutter für die unendlichen Weiten des Weltraums interessierte. Allerdings hatten Petes frühe Spiele mit SF nichts am Hut. Das änderte sich jedoch, als der Hobby-Astronom ein geeignetes Setting für ein Spiel fand: das Planetensystem Tau Ceti. Es ist auch nach aktuellem Kenntnisstand mit „nur" zwölf Lichtjahren Entfernung das unserer Sonne nächstgelegene Einzelstern-System (Spielern besser bekannt ist vermutlich Alpha Centauri, ein Doppelstern-System in etwa vier Lichtjahren Entfernung). Damit wäre Tau Ceti ein naheliegendes Ziel für Expeditionen einer zukünftigen Menschheit, die die Grenzen des Sonnensystems hinter sich lassen möchte.

Und dann war da noch eine literarische Vorlage. „Larry Niven und dessen Ringwelt gehörten zu meinen Favoriten", eröffnet uns Pete Cooke. In dem Zukunftsroman existiert ein riesiger, bewohnbarer Ring um einen sonnenähnlichen Stern. Die Ringform sollte es ermöglichen, möglichst viel der Sonnenenergie abzubekommen. „Das alles griff ich für die Handlung von *Tau Ceti* auf."



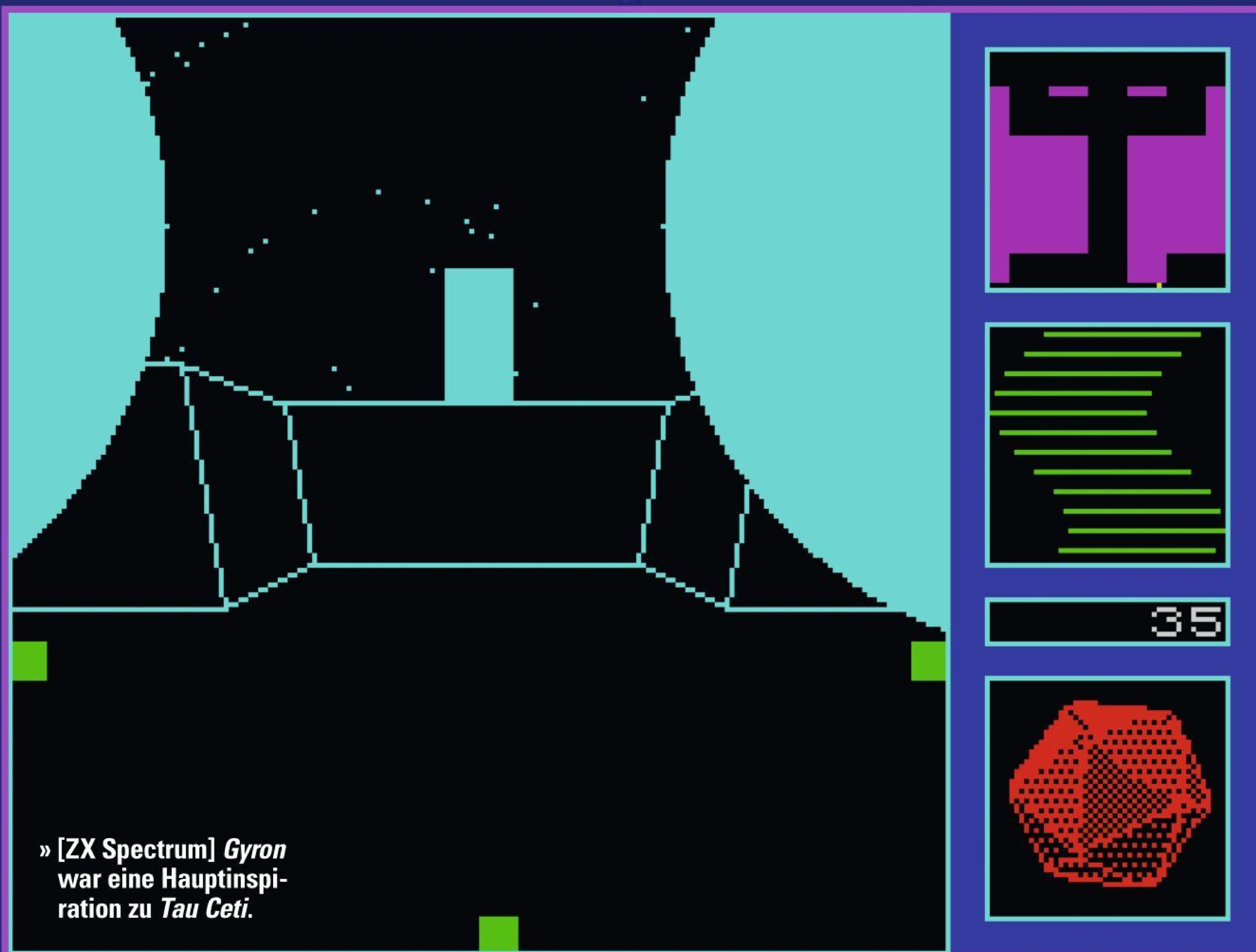
» Pete Cooke hat in den 80ern mehrere Klassiker entwickelt.



» [ZX Spectrum] Nachts schaltete man in *Tau Ceti* die Infrarotsicht ein.

Eine weitere Inspiration war ein 3D-Titel für den ZX Spectrum: *Gyron*. „Darin sieht man diese großen Kugeln auf einen zukommen. Ich habe mich gefragt, wie das funktionierte. Das konnten keine Sprites sein, dafür hatte der ZX zu wenig Speicher." Pete Cooke schaute sich den Code an und fand heraus: Die Kugeln wurden mit Hilfe einer nur 100 Byte großen Zahlentabelle gezeichnet und dann hochskaliert.

Diesen visuellen Trick verfeinerte Pete Cooke für sein Projekt *Tau Ceti*. Die verbesserte Grafik passte seiner Meinung nach am besten zu einem Shoot-em-up-Spiel. „Ich musste auch nicht wie bei *Gyron* alles in nur einer Farbe zeichnen",



» [ZX Spectrum] *Gyron* war eine Hauptinspiration zu *Tau Ceti*.

» *Tau Ceti* habe ich so designt, dass man, wenn eine Stadt zu schwer war, einfach weiterreisen konnte. « PETE COOKE

führt er aus. Bei ihm bestanden drei Viertel eines Objekts aus Grautönen. „Das stach heraus und sah toll aus, fast wie Schatten. Jetzt benötigte ich ein Spiel, in dem man auf Dinge schießen musste, so wie bei jedem Spiel damals. Ich wollte aber noch ein bisschen mehr Tiefgang einbauen."

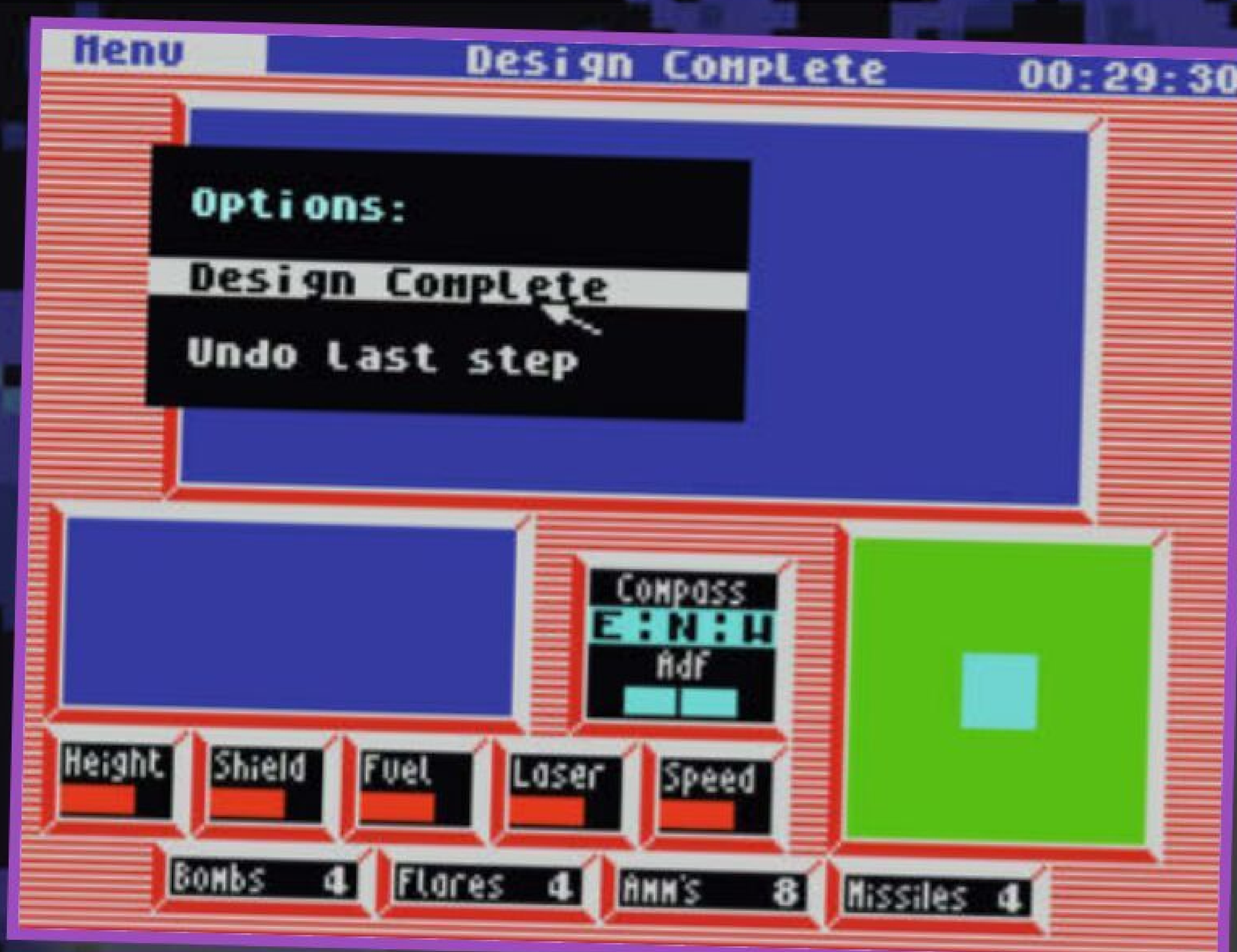
Im Tau-Ceti-System hat die Menschheit seit dem Jahr 2050 Städte errichtet, die nach einer Katastrophe exakt 100 Jahre später aufgrund einer Katastrophe verwaist sind. Um das System wieder besiedeln zu können, müssen aber zunächst die automatischen Abwehrsysteme ausgeschaltet werden. Außerdem droht ein Reaktor zu explodieren und die gesamte Kolonie zu vernichten.

Statt dem Prinzip „Je später im Spiel, desto stärker die Gegner" zu folgen, fand Pete Cooke einen Kniff: Wichtigere Städte werden durch mehr Roboter verteidigt als unwichtige. Damit priorisierte er quasi die Städte und ließ die Spielwelt realistischer wirken. Pete erklärt uns: „Bei linearen Spielen besteht die Gefahr, dass man stecken bleibt. *Tau Ceti* habe ich so entworfen, dass man, wenn man eine Stadt nicht schafft, einfach weiterreist und erst später zurückkehrt. Man kann sie auch einfach auslassen, verpasst dann aber eine Menge."

Diese Entscheidung brachte einen Erkundungsaspekt ins Spiel. Pete Cooke schrieb den Code so um, dass eine interaktive Karte gerendert wurde, in die man hineinzoomen konnte. „Die Spiele damals waren so primitiv, da machte die Karte einen großen Unterschied. Dadurch hatte man das Gefühl, dass es da draußen eine große Welt gibt", konstatiert er. Und das Beste daran: Dieses Element benötigte kaum Arbeitsspeicher.

Weiteren Tiefgang bescherte Pete Cooke den Spielern, indem er ihnen eine Hauptaufgabe stellte. Sie mussten Kühlstäbe finden, um damit einen Reaktor zu deaktivieren. „Das war nicht schwierig. Aber man hatte damit außer der Ballerei einen übergeordneten Grund, die Städte zu besuchen."

Weil die Reise zu den Städten zu Fuß ein wenig mühselig gewesen wäre, entwarf Pete Cooke ein Fahrzeug namens Skimmer. Das war immer voll ausgestattet und musste nicht aufgerüstet werden, was Cooke so erklärt: „Da man jede Stadt in einer beliebigen Reihenfolge ansteuern konnte, hättet ihr mit einem schwachen Skimmer auch gleich in die schwierigste Stadt gekonnt und wärt komplett chancenlos gewesen." Erst später kam er auf die Idee, dass er auch auf der Karte hätte anzeigen können, wie stark eine Stadt verteidigt ist. „Das ist mir damals aber nicht eingefallen. Der Spieler musste also hinreisen und es selbst herausfinden", gibt er zu. ▶



» [ZX Spectrum] In *Academy* konnte man eigene Skimmer entwerfen.

EVOLUTIONSSTUFEN

SEKUNDÄR-ZIELE

Von Reaktorabschaltungen über Tunnel bis zu Rätseln.

TAU CETI



Tau Ceti dreht sich um mehr als nur das Abschießen von Gegnern. Es schickt euch auf der Suche nach in Gebäuden versteckten Kühlstäben quer durch die weitläufige Spielwelt. Mit den Kühlstäben müsst ihr einen Reaktor abschalten.

MICRONAUT ONE



Hauptziel in *Micronaut One* ist das Wegbrutzeln von Parasiten. Ihr könnt aber alternativ auch Ziele durch das Tunnellabyrinth verfolgen. Interessante Orte müsst ihr auf der Karte selbst markieren.

TOWER OF BABEL



Jeder Roboter in *Tower of Babel* kann mit einer einzigartigen Aktion Gegenstände und Feinde manipulieren. Mit diesen Aktionen machen die Roboter sich gegenseitig den Weg frei, um Rätsel zu lösen.



» [ZX Spectrum] *Academys* Infrarotsicht kann gestört werden.



» [ZX Spectrum] Umwelt und Wetter wirken sich in *Academy* auf die Spielwelt aus.

EVOLUTIONSSTUFEN

FAHRZEUG-TYPEN

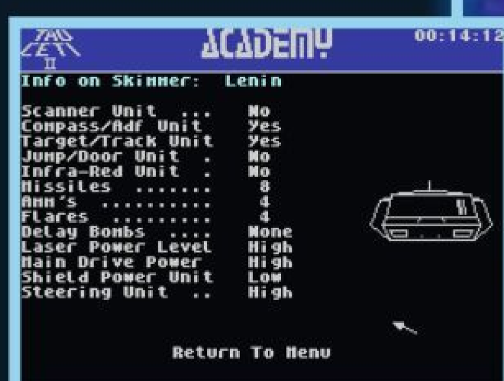
Unterwegs in Skimmern, Raumschiffen und Roboter-Spinnen

TAU CETI



Der Skimmer in *Tau Ceti* ähnelt einem bewaffneten und mit Schilden geschützten Luftkissenfahrzeug, das mit Infrarot-Nachtsichtgerät und 360-Grad-Scanner ausgestattet ist. Es gibt einen Boden- und einen Flugmodus.

ACADEMY



In *Academy* stehen drei vorgefertigte Skimmer mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen bereit. Sogar eigene Skimmer können erstellt werden. Dabei müsst ihr die Kosten und das Gewichtslimit im Auge behalten.

MICRONAUT ONE



Die Raumschiffe in *Micronaut One* sind auf Tempo und Manövrierfähigkeit ausgelegt. Ihr könnt mit ihnen nach rechts und links fliegen. Wer zurück will, kann jedoch nicht einfach umdrehen, sondern er muss anhalten und in die Rückansicht wechseln.

TOWER OF BABEL



In *Tower of Babel* steuert ihr drei Roboter-Spinnen, denen ihr über eine Point-and-click-Oberfläche Befehle erteilt. Ihr seht dabei durch die Augen der aktuell ausgewählten Spinne. Alle drei haben einzigartige Fähigkeiten.

▶ Pete Cooke fügte außerdem Tag-Nacht-Zyklen ein. Um im Dunkeln etwas zu sehen, verfügte der Skimmer über Infrarotsensoren und Leuchtraketen. „Infrarot war einfach zu implementieren und brauchte nur sehr wenig Code. Farben und Pixel lagen nämlich in unterschiedlichen Speicherbereichen."

Die Spieletester überschütteten *Tau Ceti* mit Lobeshymnen. Publisher CRL forderte deshalb eine schnelle Fortsetzung. Cooke dachte sich eine neue Hintergrundgeschichte aus und nannte das Spiel *Academy*. „Da ich auch diesmal kein lineares Spiel wollte, war es missionsbasiert. In einer Akademie sollten Piloten ihre Fähigkeiten erlernen, an Trainingsmissionen teilnehmen und unterschiedliche Skimmer fliegen." Das gab den Spielern große Freiheit.

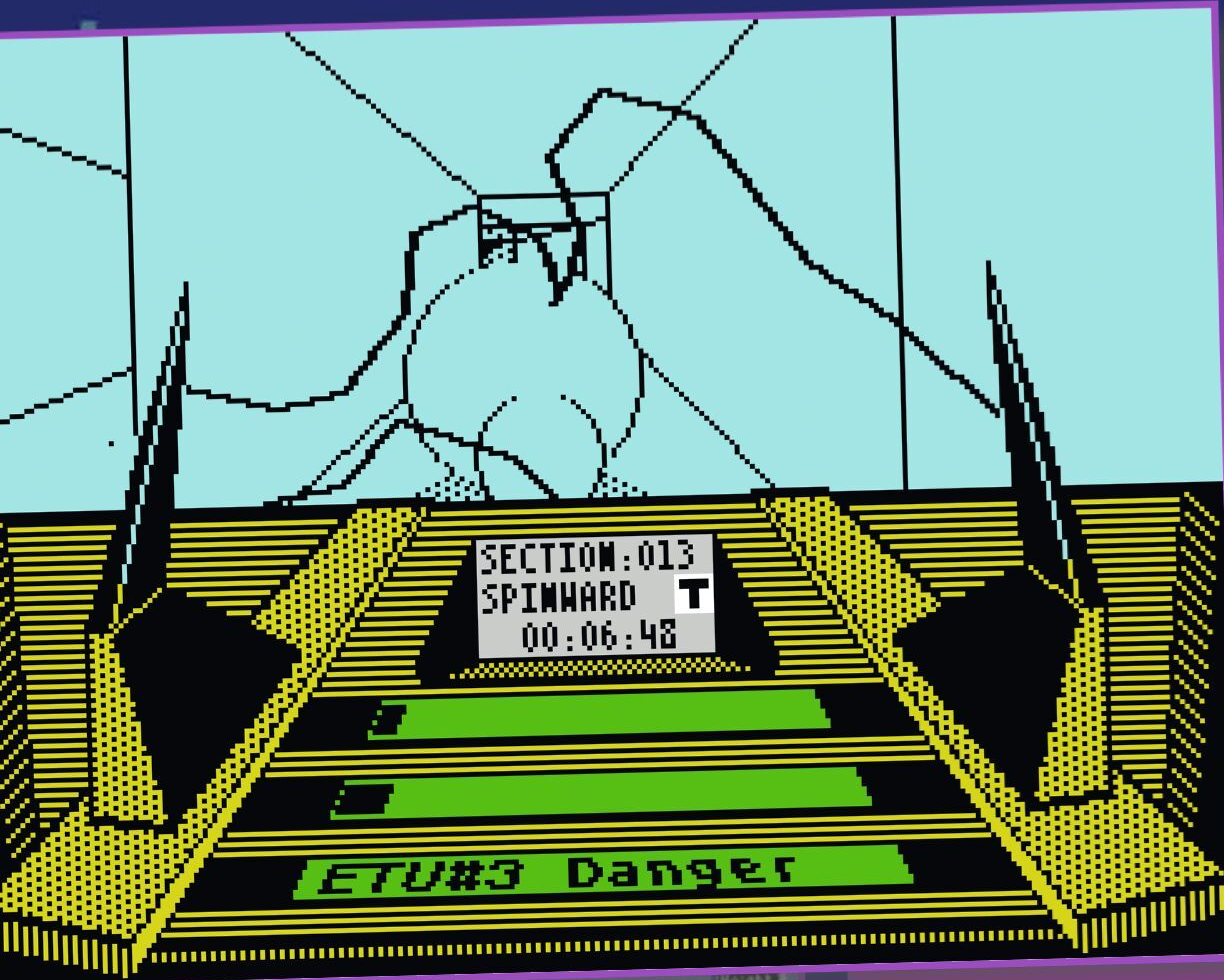
Für *Academy* schuf Cooke nicht nur drei statt einen Skimmer, mit eigenen Werten bei Leistung, Angriff und Verteidigung. Er gab vielmehr dem Spieler auch einen kleinen Baukasten an die Hand: „Ich hatte einen Artikel über *Pinball Construction Set* gelesen, bei dem man per Drag-and-drop selbst einen Flippertisch bauen konnte. Was für eine geniale Idee!" Und so baute Cooke in *Academy* die Möglichkeit ein, einen eigenen Skimmer zu entwerfen.

Es gab noch weitere Unterschiede zu *Tau Ceti*. Die Missionen in *Academy* spielten zwar auf mehreren Welten, aber nur in festgelegten Bereichen davon. „Hätte man sich komplett frei bewegen können, hätte das zu viel Speicher benötigt. Durch vorgeplante Missionen sparte ich Platz." Visuell war *Academy* abwechslungsreicher, allein durch die unterschiedlichen Skimmer. „*Tau Ceti* sah immer gleich aus", bedauert Cooke.

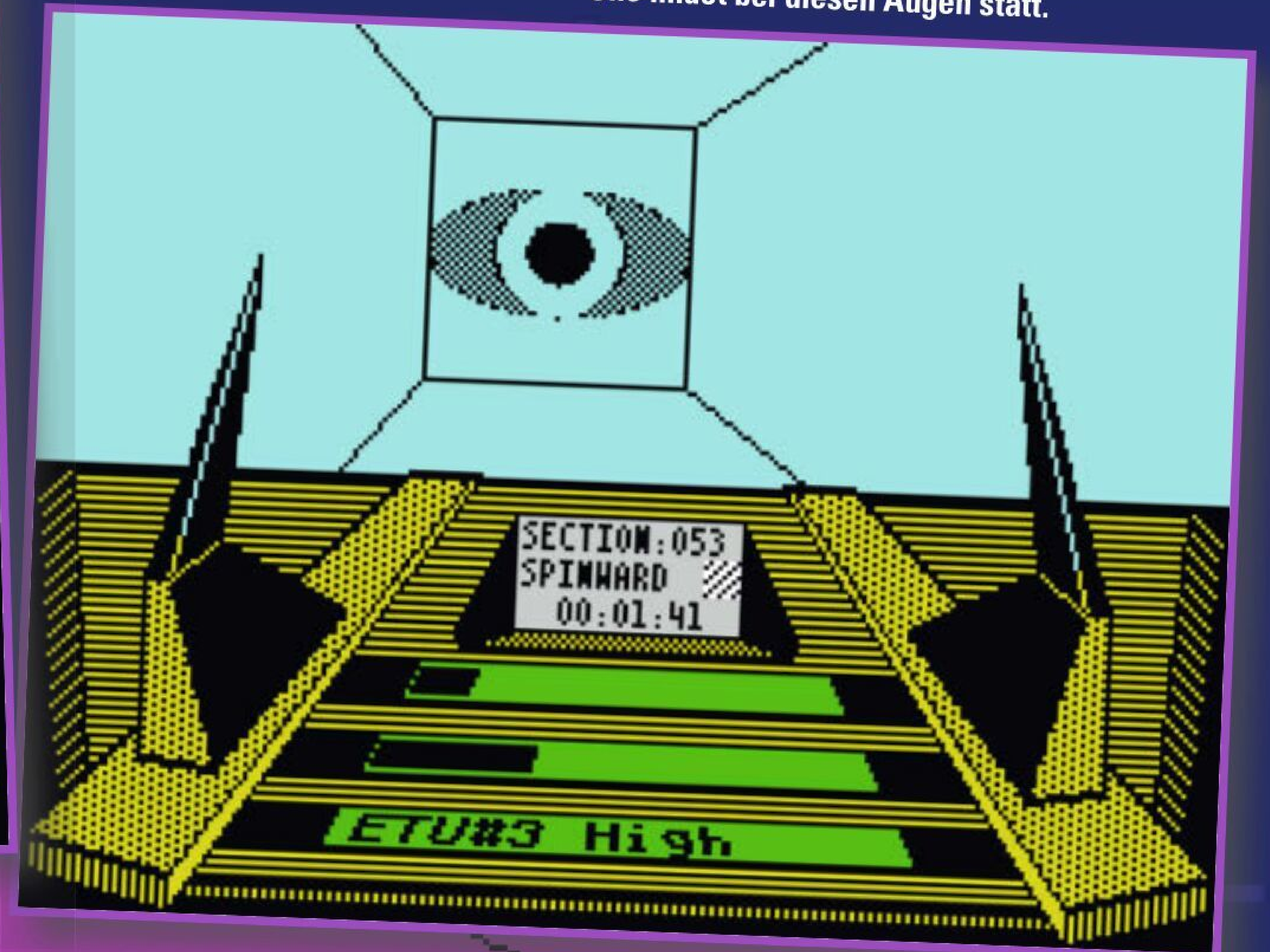
» In der Akademie sollten Piloten ihre Fähigkeiten erlernen, an Missionen teilnehmen und unterschiedliche Skimmer fliegen. «
PETE COOKE



» [ZX Spectrum] In der *Tau Ceti Special Edition* gibt es Stadtkarten.

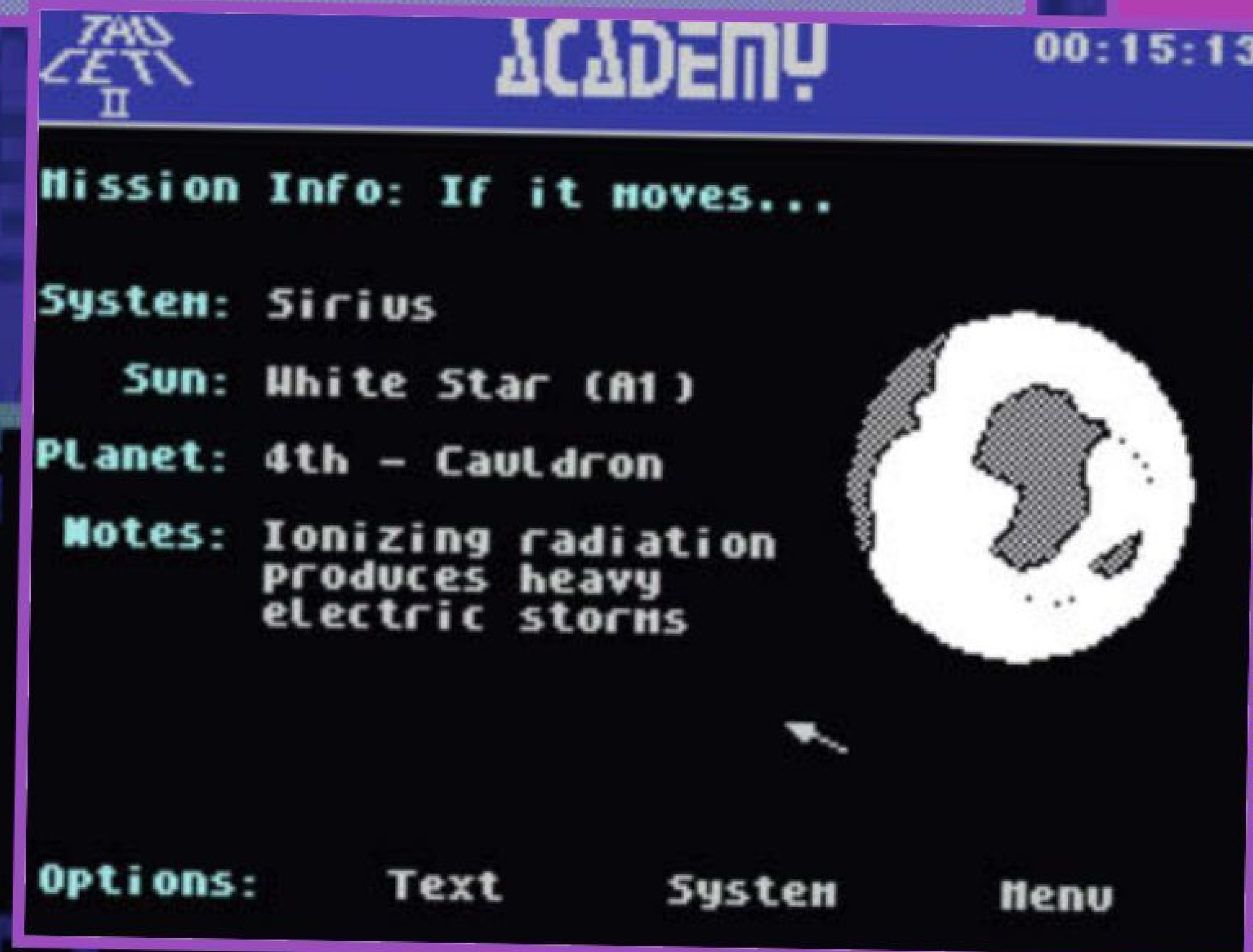


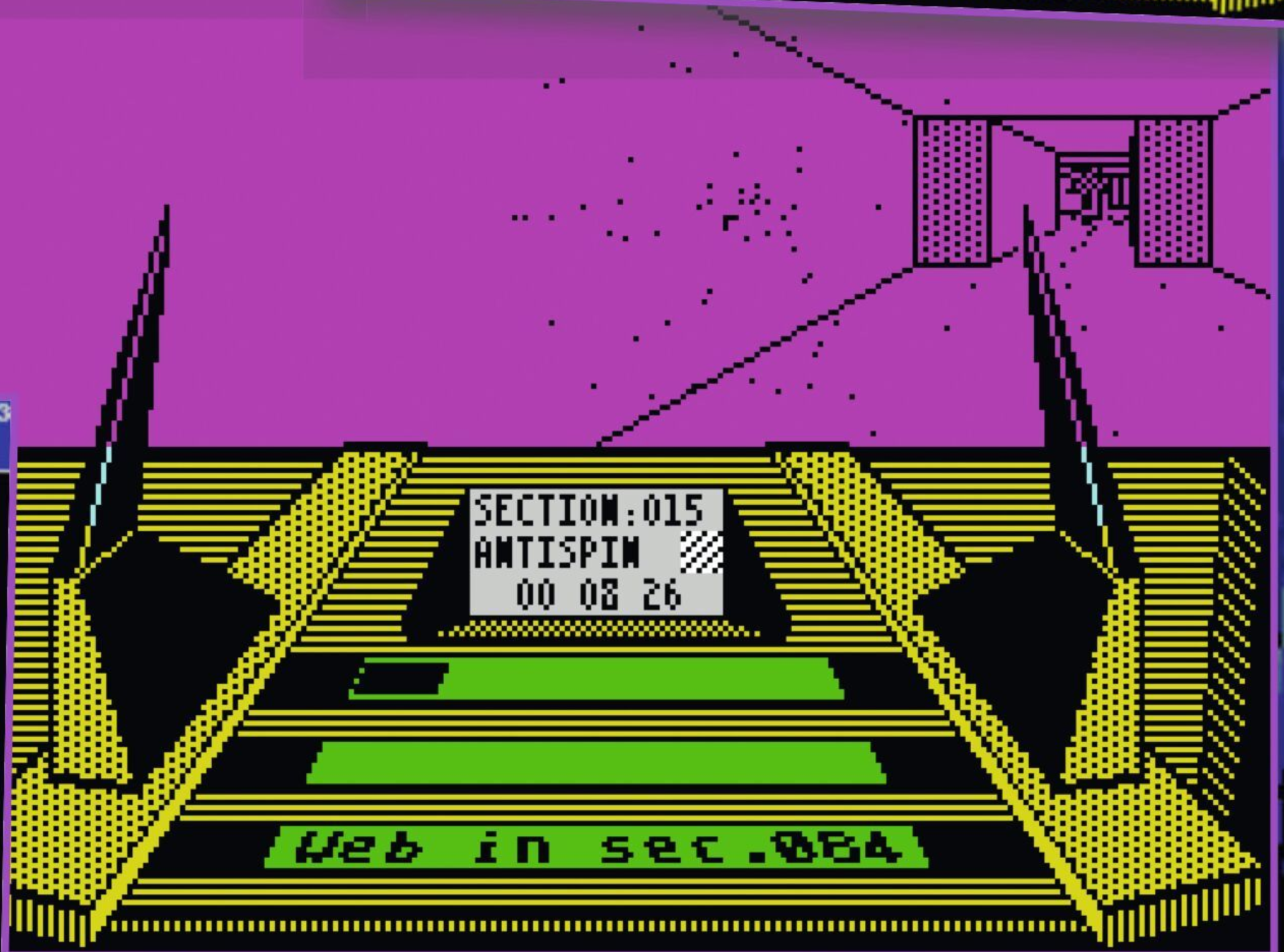
» [ZX Spectrum] Gegner in Eiern sind in *Micronaut One* geschützt.



» [ZX Spectrum] Der Energietransfer in *Micronaut One* findet bei diesen Augen statt.







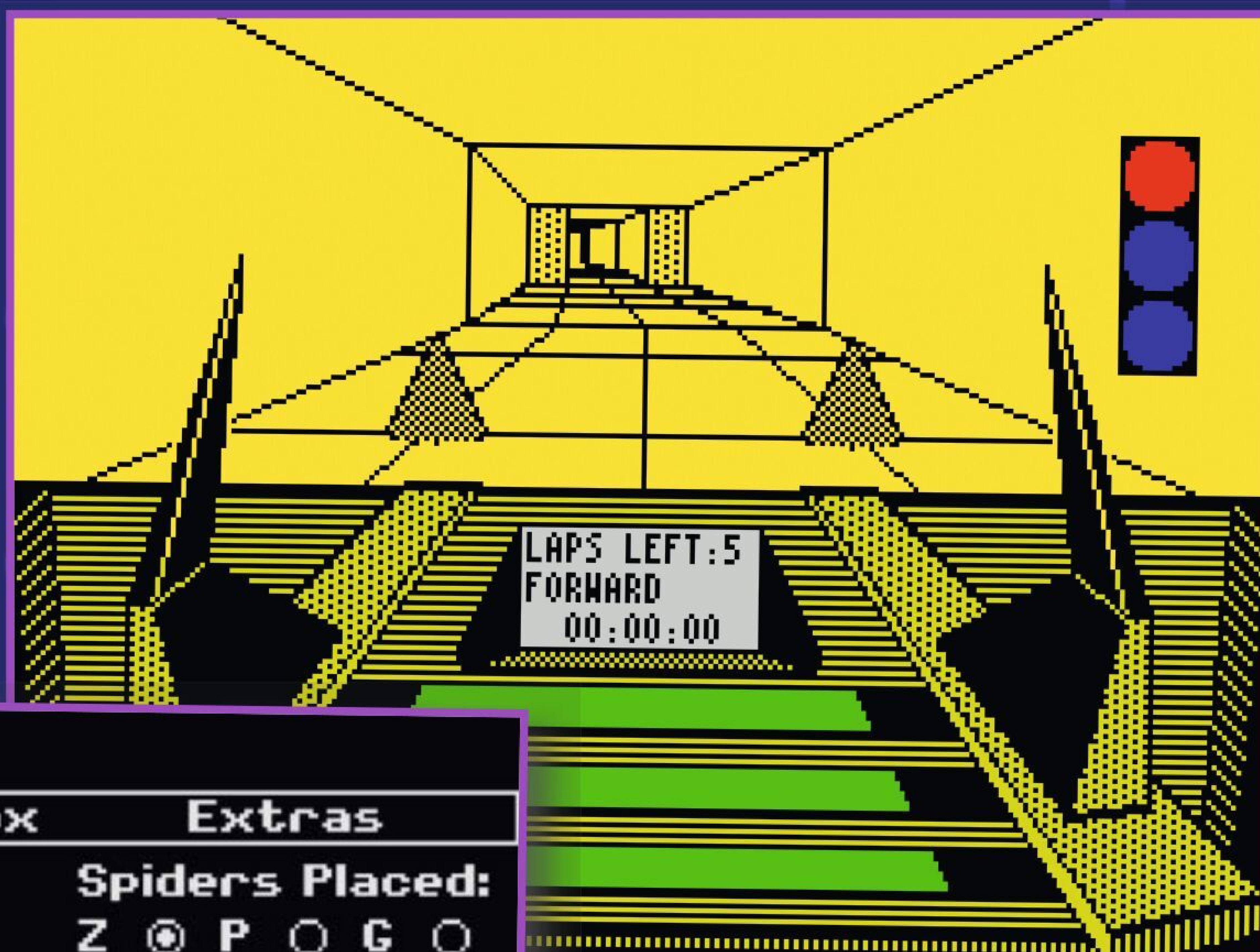
Damit *Academy* noch atmosphärischer wirkte, fügte er visuelle Effekte hinzu, die die Umwelt der Planeten darstellten. „Als ich entschieden hatte, weg von nur einer Welt zu gehen, konnte ich verschiedenfarbige Sonnen hinzufügen. Ein Roter Zwerg war eben rot, warum zum Teufel auch nicht?“ Auch Wetterbedingungen wie Blitze fügte er ein. „Sie sollten aber nicht willkürlich auftreten, sondern in die Erzählung und das Gameplay eingebunden sein.“

Die Kritiker lobten, dass *Academy* sich gegenüber *Tau Ceti* verbessert hatte. Allerdings kam die geplante 128-KB-Version nie zustande. Eine solche entwickelte er dann aber für *Tau Ceti*. Die Originalversion füllte den 48 Kilobyte großen Speicher des ZX Spectrum komplett aus. Die Special Edition für den ZX Spectrum 128K hatte mehr Grafiken und erklärende Hintergrundinformationen.

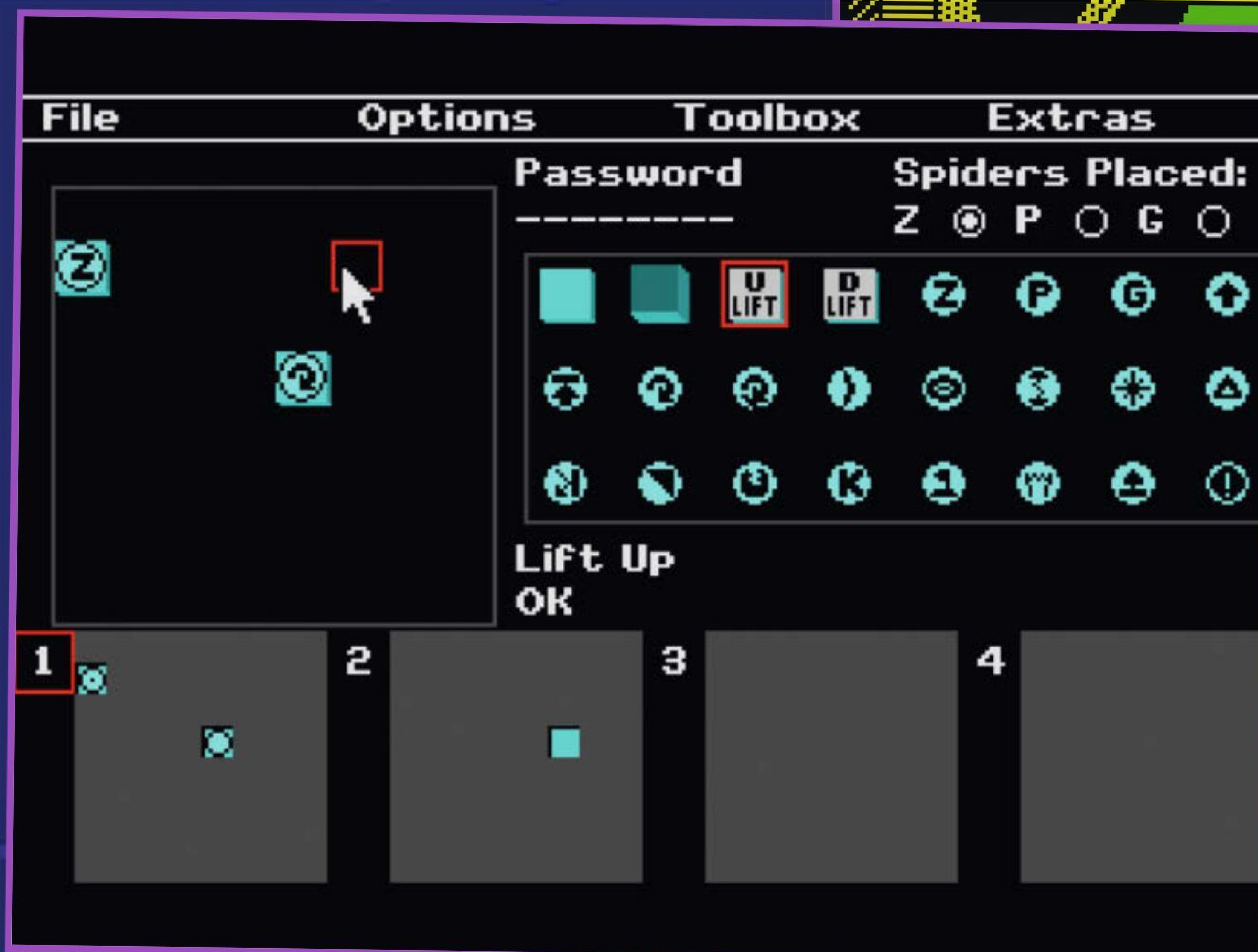
Auch Stadtkarten waren in der Luxusfassung von *Tau Ceti* enthalten. So konnten die Spieler auf Anhieb die Gebäude finden, in denen die Kühlstäbe versteckt waren. Mit Bibliotheken und Außenposten kamen zwei weitere Gebäudetypen hinzu. „Wir konnten in den größeren Speicher einfach mehr Sachen reinpacken, die Spaß machten. Wir mussten nur darauf achten, dass die Spielbalance gewahrt blieb“, resümiert Pete Cooke. Die erweiterte *Tau Ceti*-Fassung kam bei den Besitzern des Spectrum 128K sehr gut an, wurde von der Spielepresse aber größtenteils ignoriert.

Damit war *Tau Ceti* (das auch in der C64-Fassung von John Twiddy viele Fans fand) für Pete Cooke Geschichte. Er experimentierte in der Folge mit 3D-Tunneln, die aus ineinander verschachtelten Rechtecken bestanden. „Die resultierende Grafik war schnell wie der Wind, erstaunlich für ein 3D-Spiel auf dem Spectrum“, schwärmt Cooke. Um diesen Effekt zu erzielen, nahm er Einschränkungen in Kauf. So war es ▶





» [ZX Spectrum] Das hohe Tempo in *Micronaut One* führte zum alternativen Rennmodus.



» [Atari ST] In *Tower of Babel* könnt ihr eigene Levels designen.



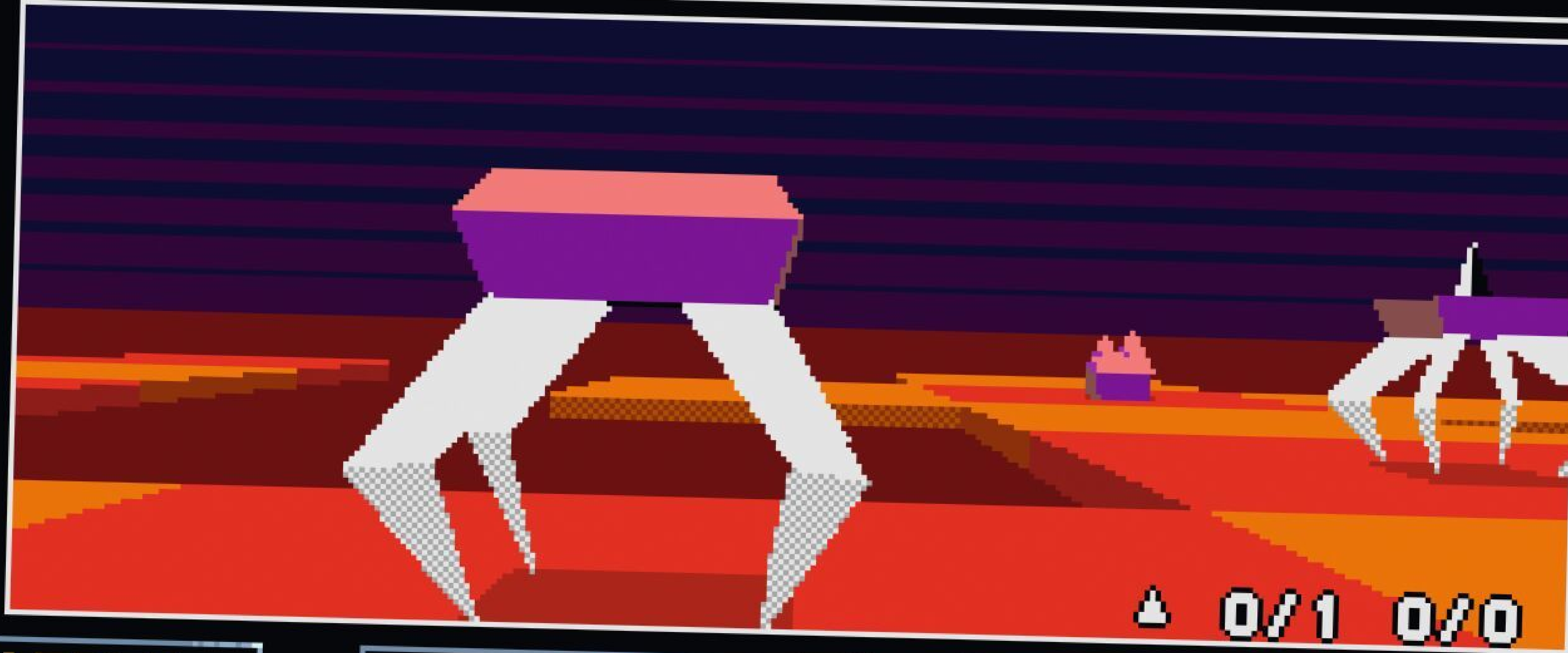
» [Atari ST] Wir schießen mit dem Zapper in *Tower of Babel*.

▶ nicht möglich, sich zu drehen. Vor allem fehlte ihm die Idee für ein passendes Spiel.

Dann entwickelte Cooke ein Labyrinth aus Tunneln, durch das die Spieler düsen sollten, und füllte es mit Kreaturen, die man mit mehreren Treffern ausschalten musste. Es gab Karten wie bei *Tau Ceti*, auf denen man Dinge markieren und wieder zurückkehren konnte. *Micronaut One*, so der Name des Third-Person-Shooters, ließ die Gegner Evolutionsstufen durchlaufen: Sie schlüpften aus Eiern, wurden zu Larven und nach und nach zu gefährlicheren Formen. Deshalb war es wichtig, sie in einem frühen Stadium zu erwischen. „Bei diesen organischen Kreaturen hatte ich die *Alien*-Filme im Hinterkopf", verrät Pete Cooke seine Inspiration.

Ein weiteres Spielelement war die Energietransfermechanik. Statt eines simplen Lebensbalkens gab es in *Micronaut One* ein Mini-Spiel. „Durch diese taktische Komponente war das Spiel nicht zu einfach", erklärt Cooke. Man konnte Energie speichern und sie später abrufen. Dadurch musste man einschätzen, wie viel Energie man für die nächste Mission benötigt. „Man konnte auch einfach entscheiden, dass man gar keine Energie braucht, durfte dann aber nicht durch einen Energieschwarm fliegen", erläutert Cooke.







» [Atari ST] Manchmal muss man in *Tower of Babel* Figuren opfern.



» [Atari ST] In *Tower of Babel* gibt es Aufzüge.

» Hätte ein einziger Roboter in *Tower of Babel* alle Dinge erledigen können, hätte es keine Rätsel gegeben. « PETE COOKE

Als zweiten Spielmodus gab es Hochgeschwindigkeitsrennen gegen die Uhr. Pete Cooke gesteht uns: „Den Modus baute ich hauptsächlich ein, damit der Spieler sieht, was alles herumfliegt. Als ich das Spiel zum ersten Mal zum Laufen gebracht hatte, bin ich einfach darin herumgerast. Für den Spectrum war dieser 3D-Effekt echt etwas Besonders. Also baute ich kleine Rennen ein. Weil der Modus den gleichen Code benutzte, nahm er praktisch keinen zusätzlichen Speicherplatz in Anspruch." Die Spieletester stellten diese beiden Spielmodi in ihren Texten heraus und vergaben durchweg hohe Wertungen.

Zwei Jahre später erschien Pete Cookes nächstes 3D-Werk: Bei *Tower of Babel* handelte es sich um ein Rätselspiel mit drei Roboterhelden mit je einer besonderen Fähigkeit: Sie konnten Gegenstände schieben, löschen oder greifen. „Hätte ein Roboter alle Dinge erledigen können, hätte es keine Rätsel gegeben", erklärt Pete Cooke. Es galt, die unterschiedlichen Roboter an die Stellen zu bekommen, an denen sie benötigt wurden. Gegner wollten das natürlich verhindern.

Nach den drei Robotern programmierte Pete Cooke ein Tool, mit dem er die Rätsel bauen konnte. „Mit diesem Programm erstellte ich fast alle Levels. Und ich wollte, dass auch die Spieler welche entwerfen konnten, sodass sie sich länger mit dem Spiel beschäftigten", erzählt er. Hilfe erhielt Cooke vom Grafiker Nigel Kenward, der auch einige Levels beisteuerte. „Er hatte einfach einen ganz anderen Blick dafür", freut sich Cooke.

Ein Kernelement von *Tower of Babel* war es auch, mit dem kampffähigen der Roboter Gegner auszulöschen. Dennoch war Pete Cooke darauf erpicht, dass es im Kern ein Denkspiel blieb. Generell, so der Designer weiter, habe er einfach das designt, was ihm selbst gefiel: „Ich war immer weniger auf Schießereien aus, sondern interessierte mich in dieser Zeit mehr dafür, wie Rätsel innerhalb einer 3D-Welt funktionierten." Weil das aber nicht mehr unbedingt das war, was die Mehrheit der Spieler wollte, wurde *Tower of Babel* zum letzten Spiel von Pete Cooke.

Sein Resümee über seine Werke fällt so aus: „Der 3D-Effekt in *Tau Ceti* war nett. *Academy* als Nachfolger brachte einige Neuerungen. Weil *Micronaut One* nicht so offen angelegt war, konnte man darin nicht so viel anstellen. Aber mit *Tower of Babel* war ich dann wirklich zufrieden!"

Noch Jahrzehnte später wird Pete Cooke von alten Fans gefragt, ob er nicht seine Hybrid-Shooter als Remake neu herausbringen möchte. Doch auch wenn er Ideen für moderne Versionen hat, scheut er den enorm hohen Aufwand dafür. Ein neues *Tau Ceti* müsste aus seiner Sicht ein Multiplayer-Spiel sein und in einem kompletten Universum spielen – nicht nur auf einem Planeten. „Aber dafür bräuchte ich ein Team von 40 Leuten und ein paar Jahre Zeit!" 

EVOLUTIONSSTUFEN

DIE GEGNER

Roboter, mutierende Parasiten und sonstiges Gewürm.

TAU CETI



Der Planet von *Tau Ceti* wurde von gestörten automatischen Abwehrsystemen übernommen. Sie unterteilen sich in mobile Jäger-Raumschiffe und schwer bewaffnete stationäre Lasertürme.

MICRONAUT ONE



Die Scrim, wie die Gegner in *Micronaut One* heißen, sind organisch. Sie schädigen die Biocomputer des Skimmers. Sie beginnen als unzerstörbare Eier und entwickeln sich dann zu Larven und zu Eier legenden Quallen.

TOWER OF BABEL



In *Tower of Babel* tretet ihr wieder gegen Roboter an, die euch jedoch mit einem Schuss ausschalten können. Feuergefechte sind deshalb nutzlos. Es gibt auch Würmer, Wächter und Wischer, die Felder vom Boden entfernen.

» RETRO-REVIVAL

Myst

GEHEIMNISVOLLE CD-ROM-INSEL



» PUBLISHER: BRØDERBUND
» ERSCHIENEN: 1993
» HARDWARE: MACINTOSH (ORIGINAL), PC UND ALLE CD-ROM-KONSOLEN

Von Winnie Forster

Es ist das Jahr 1990. Heimcomputer-Vielfalt weicht allmählich grauer PC-Dominanz: Alle wollen DOS-, besser noch einen Windows-Rechner. Alle? Nicht ganz: Eine kleine Gemeinde schwört auf Apple. Die Firma gilt damals nicht als marktführend, sondern als überteuert und Nische. Nur betuchte Kreative, Layouter und Fotografen lieben Mac-Computer. Dem Gamer dagegen hat Apple nichts zu bieten, das weiß man.

Als das Multimedia-Fieber ausbricht, erreichen uns spektakuläre News und Fotos aus den Staaten: Die CD-ROM bringt ein halbes Gigabyte Speicher, 32-Bit-Ton, digitalisierte Filmsequenzen – die kommende Entertainment-Software sieht fast so gut aus wie TV oder Kino! Spieler erleben „pre-rendered 3D", Grafik, die auf SGI-Workstation vorausberechnet, dann komprimiert und im „Quicktime"-Format wiedergegeben wird. Apple setzt schon Jahre vor Microsoft auf optische Speichermedien, bestückt Macs früh mit einem CD-Laufwerk und triggert damit eine neue Art der Unterhaltung. „Interactive novels", „interactive movies": Mehr Schein als Sein, nörgeln kritische User, wenig zu tun und nichts für Gamer!

Als *Man!ac*-Redakteur kümmere ich mich eher um Sega und Nintendo. Da werde ich vom Anruf eines Kollegen überrascht: Ihn erreichte ein Testmuster der US-Firma Brøderbund – exklusiv auf Silberscheibe! Weil seine Redaktion noch kein CD-ROM-Laufwerk hat, fragt er, ob ich mir *Myst* anschauen, als Gastautor testen könnte? Geht klar: Mein Start-up Cybermedia arbeitet nicht auf DOS, sondern im Apple-Netz, jeder Platz ist CD-ROM-bestückt.

So nehme ich eine Joypad-Auszeit, mache das Arbeits- zum Spielgerät und starte *Myst* in kleinem Fenster meiner 21-Zoll-DTP-Röhre. Mich empfängt die digitalisierte Stimme eines Erzählers, lockt mich hinein in ein Bilderbuch: Als „The Stranger" erkunde ich eine CGI-gerenderte Insel, staune über geheimnisvolle Bauwerke und Maschinen. Es gibt keine Feinde, weder Kampf noch Tod, kein Inventar und statt eines Avatars nur den Cursor, mit dem man die Gehrichtung wählt und Schalter umlegt. Neben der begrenzten Interaktion überrascht mich die Optik: weder Scrolling noch Animation, sondern Standbilder in 256 Farben.



„Das soll ein Spiel sein?“, frage ich mich und bin doch fasziniert von dem beschaulichen Bummel durch eine Render-Welt, die seltsam leblos, wie verzaubert wirkt. *Myst* hat den traumwandlerischen Reiz der Gemälde des magischen Realismus. Sound-Samples, Plätschern, Klacken und Poltern begleiten das Wandern und Rätseln – ein ungewohntes Computer-Vergnügen, nicht nonstop fordernd, sondern entspannend.

1993 noch ein Geheimtipp, mausert sich *Myst* zum erfolgreichsten PC-Titel der 90er Jahre. Doch während die internationale Presse „Editor's Choice“-Preise und „Must Play!“-Huldigungen vergibt, wird es bei uns kühl empfangen und bleibt umstritten. Noch halbwegs gnädig sind die 75 % der *PC Games*: „Ein aufwendiges, komplexes Spiel“, dem „der letzte Pep fehlt.“ *PC Player*-Chef Lenhardt wertet härter: „Wenn Sie unter gutem Adventure viele Schauplätze, Menüpunkte und Dialogpuzzles verstehen, vergessen Sie's lieber gleich.“ Für das „ungewöhnliche Adventure“, über dessen „Komplexität man streiten“ kann, erfindet Heini einen schönen Begriff: Rumklick-Expedition. Erbarmungslos watscht *Power Play* das „knarztrockene Akademiker-Vergnügen“ ab („nichts für Fans von *Monkey Island*“), das Schwesterheft *Video Games* gibt der „menschenleeren Landschaft“ nur 54 %.

So erinnere ich mich an Myst nicht nur als an eines der ersten CD-Originale, sondern auch als Titel, der traditionelle Spieler von einer neuen Zielgruppe scheidet: Der Gelegenheitsspieler ist oft weiblich, nicht selten schon älter – bitte kein Stress und kein ständiges Game Over! *Myst*, das wie ein Indie-Titel von Brüdern im heimischen Dachgeschoss entwickelt wird, entpuppt sich als CD-ROM-Killer-Anwendung. *Myst* wird auf alle Plattformen umgesetzt. *Myst* erscheint als Roman-Trilogie und Dark-Horse-Comic. *Myst* taucht im „Treehouse of Horror“ der *Simpsons* auf.

Wenig Interaktion, keine Geschicklichkeitstests oder Kämpfe, stattdessen eine melancholische Umgebung, die eine Geschichte erzählt: Was die Miller-Brüder mit HyperCard- und Macromind-Autorensystem schaffen, machen Kreative des 21. Jahrhunderts mit Unity und Unreal Engine: *Myst*-Erben sind Spazier-Games und Wander-Ventures wie *Dear Esther* (2012), *Gone Home* (2013) und *The Vanishing of Ethan Carter* (2014). *

MAKING OF

THE LAST EXPRESS

GEHEIMNISSE UND INTRIGEN, ABER AUCH EXOTIK UND ROMANTIK BEFÖRDERT DER ORIENT EXPRESS. STEIGEN SIE JETZT EIN! DER ZUG NACH ISTANBUL UND ZU EINEM KLASSIKER DES ADVENTURE-GENRES FÄHRT IN KÜRZE AB.



» Mark Moran, Programmierer und Designer.

Bevor der sagenumwobene Orient Express sein Ziel erreicht, werden einige seiner Passagiere nicht mehr am Leben sein. Andere müssen erkennen, dass sich ihr Leben für immer verändern wird. Denn eine teuflische Verschwörung droht im schicksalhaften Jahr 1914 das politische Chaos in Europa herbeizuführen. Mittendrin: Der amerikanische Arzt Robert Cath. Ob er die Zugfahrt überleben wird, liegt an euren Tüftelfähigkeiten.

Der legendäre Spieledesigner Jordan Mechner baute für *The Last Express* eine Idee seines mittlerweile verstorbenen Co-Autors Tomi Pearce aus. Extra für dieses Spiel gründete er das Studio Smoking Car Productions. *The Last Express* ist ein innovativer Titel des Adventure-Genres, der jedoch immer ein wenig unter dem Radar fuhr.

Für die Programmierung und das technische Design war Mark Moran verantwortlich. Obwohl er erst 19 Jahre alt war, konnte er schon auf eine eigene Spielfirma in Highschool-Zeiten zurückblicken. Unter den 20 Kollegen im Team war er der jüngste. Später stieg er aus der Spielebranche aus und arbeitet heute als Filmproduzent und Produktionsleiter in Los Angeles. Mark ist immer noch enttäuscht über den ausbleibenden Erfolg von *The Last Express*.

Zu Beginn kämpften allerdings gleich mehrere Unternehmen um die Vertriebsrechte für den Titel, schon aufgrund des Namens Jordan Mechner. Mark erinnert sich: „Brøderbund hat diesen Bieterkrieg dann gewonnen. Jordan hatte das Projekt mit dem Geld finanziert, das er mit *Prince of Persia* [1989] und *Karateka* [1984] verdient hatte. Wir schrieben eine erste Demo, die wirklich beeindruckend war und die Leute begeisterte. Electronic Arts und Brøderbund sowie das japanische Konglomerat SoftBank Group haben dann Gebote für die Publishing-Rechte abgegeben."

Doch die Entwicklungsphase dauerte länger als geplant, das ursprüngliche Erscheinungsdatum, Weihnachten 1995, wurde meilenweit verfehlt. Immerhin gab diese zusätzliche Zeit den Entwicklern die Möglichkeit, sich so richtig auszutoben.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** BRØDERBUND
- » **ENTWICKLER:** SMOKING CAR PRODUCTIONS
- » **ERSCHIENEN:** 1997
- » **PLATTFORM:** PC, MAC
- » **GENRE:** ADVENTURE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KARATEKA
SYSTEM: APPLE II, DIVERSE
JAHR: 1984

PRINCE OF PERSIA
SYSTEM: APPLE II, DIVERSE
JAHR: 1989

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (IM BILD)
SYSTEM: PS2, DIVERSE
JAHR: 2003

FIGURBETONT

Das sind die wichtigen Passagiere im Orient Express.



ROBERT CATH

■ Unser Held ist ein amerikanischer Arzt auf der Flucht: Die britische und französische Polizei verdächtigt ihn, an der Ermordung eines irischen Polizisten beteiligt gewesen zu sein.



ANNA WOLFF

■ Die glamouröse österreichische Violinistin erregt ziemliches Aufsehen. Anna verbirgt unter ihrem schönen Äußeren – wie die anderen Passagiere auf dieser Reise – viele Geheimnisse.



KRONOS

■ Der wohlhabende nordafrikanische Adlige ist Kunstsammler und reist in seinem eigenen privaten Eisenbahnwagen samt Diener. Er könnte jederzeit auch als James-Bond-Bösewicht durchgehen.



AUGUST SCHMIDT

■ Schmidt ist ein Waffenhändler, der sein Vermögen mit der Aufrüstung des deutschen Militärs im Kaiserreich gemacht hat. Seine nächsten Waffengeschäfte werden deutlich komplizierter …



ALEXEI DOLNIKOV

■ Der russische Anarchist hasst die herrschende Machtstruktur seines Landes, obwohl er selbst einen aristokratischen Hintergrund hat; er ist mit der Enkelin eines mitreisenden russischen Grafen befreundet.

» Wir haben lange für den rotoskopischen Jugendstil-Look gebraucht. « MARK MORAN

The Last Express wurde schließlich Ende März 1997 veröffentlicht, nachdem ein langwieriges Bugfixing viele kleine Fehler behoben hatte. Doch der Zug fuhr sprichwörtlich zu spät los: Publisher Brøderbund bewarb den ambitionierten Titel kaum, sondern erwähnte ihn nur kurz in einer Pressemitteilung. Denn in den Wochen vor dem Release hatte er das ganze Marketingteam aufgelöst. Das wiederum lag daran, dass sich Brøderbund-Eigentümer SoftBank aus dem Spielemarkt zurückzog. SoftBank löste die Tochtergesellschaft GameBank auf und stoppte mehrere Dutzend in der Entwicklung befindliche Titel. *The Last Express* erschien zwar noch für PC, aber nicht mehr für PlayStation, obwohl diese Portierung schon fast fertig war.

Dann wurde Brøderbund von The Learning Company übernommen, die nicht an *The Last Express* interessiert war. Auch Mechners Firma Smoking Car Productions wurde geschlossen. Nur zwei Monate nach seiner Veröffentlichung war das Spiel, das von der Fachpresse überwiegend großes Lob erhielt, stillschweigend aus den Läden verschwunden. ▶



» [PC] Ein eher betrüblicher Reisebeginn.



» [PC] Die Charaktere agieren zeitabhängig.



» [PC] Eine gefährliche Reise beginnt.

> »Wir mussten all diese Szenen als Stummfilm drehen, da wir alle Stimmen separat aufnahmen.«
> MARK MORAN


» [PC] Die Detailversessenheit reicht bis in den Waschraum.



» [PC] Robert Cath hat sich seine Reise gemütlicher vorgestellt.

» [PC] Schnell werden Intrigen gesponnen.



▶ Mark ist nach wie vor traurig über das Schicksal das Spiels. „Es hatte nie eine Chance, gute Verkaufszahlen zu erzielen", erzählt er uns. „Es hat tolle Kritiken bekommen. Noch heute gibt es auf Facebook Fan-Gruppen zu *The Last Express*!" Im Jahr 2000 kaufte Interplay die Rechte und begann, das Spiel still als Budget-Titel zu verkaufen. Kurze Zeit später ging Interplay bankrott, sodass das Spiel erneut vergriffen war.

The Last Express spielt zwischen dem 24. und 27. Juli 1914. Der Orient Express macht seine letzte Reise vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs, von Paris nach Konstantinopel, dem heutigen Istanbul. „Wir haben lange Zeit damit verbracht, den rotoskopischen Jugendstil-Look richtig hinzubekommen", erinnert sich Mark. „Die ersten zwei Jahre, also von 1993 bis 1995, haben wir mit dem Aussehen und Design des Spiels verbracht. Die letzten zwei Jahre brauchten wir, um die Charaktere zu entwerfen. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, nicht alles mit voller Geschwindigkeit zu animieren. Wenn die Figuren laufen, dann mit voller Framerate, aber beim Sitzen oder Essen sind es immer nur Einzelbilder."

Minispiele sind des einen Adventure-Fans Freud', des anderen Leid. *The Last Express* hat eine ganze Reihe davon. „Es gibt diese fünf Kampfsequenzen, die manche Leute hassen. Plötzlich wird man in Quick Time Events geworfen, bei denen gute Reflexe zählen", grinst Mark.

Weniger umstritten waren die (mittlerweile allgegenwärtige) automatische Speicherfunktion sowie eine (heute in Emulatoren sowie bei Remakes recht beliebte) Rewind-Funktion: Der Spieler durfte das Spielgeschehen zurückspulen und so eine frühere Aktion korrigieren oder einen anderen Abschnitt des Zugs erkunden. Jordan Mechner griff diese Idee 2003 in *Prince of Persia: The Sands of Time* wieder auf.

Die Atmosphäre von *The Last Express* entstand nicht zuletzt durch die fremdsprachigen Dialoge, die von Muttersprachlern unter anderem aus Frankreich, Deutschland und Russland eingesprochen wurden. Ob das allerdings auf dem US-amerikanischen Markt von Vorteil war oder eher ein Nachteil? Die eindringliche Musik des tschechischen Komponisten Elia Cmíral, der später für Filme wie *Ronin* und *Stigmata* komponierte, war in jedem Fall eine Stärke.

Mark ist zudem der Ansicht, dass das Setting die kommerziellen Chancen des Spiels schmälerte, weil diese Phase der europäischen Geschichte bei den meisten Amerikanern keine Resonanz finde. Was er schätzt, sind die Einflüsse des Film Noir und des Spionage-Genres auf das Spiel, beispielsweise Carol Reeds *Der dritte Mann:* „Da ist dieser unschuldige Amerikaner, der diese ganze Politik nicht versteht, und dennoch in diesen europäischen Konflikt hineingezogen wird."

Um den filmischen Look hinzubekommen, brauchte das Team Unterstützung. „Wir haben Leute aus Los Angeles, die Erfahrung mit Filmen hatten, ins Team integriert", erinnert



» [PC] Die aufwendige Recherche ist vielerorts spürbar.


» [PC] Es sind nur wenige Stopps bis zum Ziel Istanbul.


» [PC] Schnell gerät Robert in Probleme.

sich Mark. „Es gab Dinge, die so noch nie zuvor in einem Spiel gemacht worden waren. Zum Beispiel kann der Spieler überall stehen. In einem Film ist es Sache des Regisseurs, wo die Kamera platziert werden soll, um einen dramatischen Effekt zu erzielen. In einem Videospiel könnte der Charakter aber an 20 verschiedenen Stellen stehen, um jemanden aus einer Tür gehen zu sehen. Deshalb mussten wir die Szene aus 20 Blickwinkeln filmen. Zuerst wollten wir zwei Kameras nehmen und sie aufeinander ausrichten. Dann hätte aber eine Kamera die andere Kamera gesehen. Also sagten wir: ‚Und wenn wir alles mit Bluescreen machen? Wir könnten Kisten um die Kamera und ihre Crew bauen und ein Loch für das Objektiv reinschneiden. Das einzige, was die Kamera sehen würde, wäre das Objektiv der anderen Kamera, und das könnten wir mittels Software entfernen.'"

Auch die Darsteller – deren Aufnahmen dann in den Zeichentrick-Stil umgewandelt wurden – standen vor Herausforderungen. „Um den richtigen Look zu kreieren, haben wir viel recherchiert und überlegt, was sie anziehen müssen", erzählt Mark. „Es waren grelle Kostüme, lila und orange, nur die knalligsten Sachen. Eine Jacke war auf der einen Seite lila und auf der anderen orange, damit der Computer erkennen konnte, wo sich eine Lasche befand. Jede einzelne Linie war ein großes Stück Filz. Die Schauspieler sahen fast schon selbst wie Trickfiguren aus, als sie am Set waren! Sie mussten spezielle Perücken tragen, die die Farben in ihrem Haar betonten, damit der Computer diese erkennen und eine Locke oder einen Scheitel hervorheben konnte. Zudem mussten wir all diese Szenen als Stummfilm drehen, da wir die Stimmen separat aufnahmen."

Art Director Nicole Tostevin leitete das Team, das für die Gestaltung des wunderschönen, zeitgemäßen Dekors des Zuges verantwortlich war. Jordan Mechner hatte einige Nachforschungen angestellt, die der Ästhetik des Spiels Realismus verleihen würden. „Er hat diese Zugbegeisterten in Paris aufgespürt und er und Patrick Ladislav haben die beiden letzten existierenden Waggons des Orient Express gefunden", erinnert sich Mark. „Einer war in Athen und einer in Budapest, glaube ich. Sie waren beide in sehr schlechtem Zustand. Einer war ein Schlafwagen, der andere könnte ein Speisewagen gewesen sein."

Mark findet es müßig, zu diskutieren, ob eine schnellere Veröffentlichung dem Spiel kommerziellen Erfolg beschert hätte. Er selbst hat gute Erinnerungen an diese Phase, die ihn auf seine heutige Karriere im Filmgeschäft vorbereitet hat. Wie viele Pionierleistungen war *The Last Express* seiner Zeit voraus. Doch bis heute gibt es Fans des Spiels, darunter Entwickler, die sich bei Mark für den Einfluss bedankten, den sein Spiel auf ihre eigenen Karrieren hatte. Und einmal wurde Mark sogar auf offener Straße angesprochen: Ein Fan hatte seine *Last Express*-Jacke erkannt. *

WEITER GEHT'S

Hat der Zug wieder Fahrt aufgenommen?

2011 veröffentlichte DotEmu eine Collector's-Edition von *The Last Express*. Jordan Mechner kaufte die Rechte zurück und arbeitete mit Mark Moran an Versionen für iOS und Android (2013). Eine Gold-Edition auf Steam fügte eine intuitive Benutzeroberfläche, ein Hilfssystem, Trophäen sowie Cloud Saves hinzu. Doch gute Verkäufe erzielte auch diese Fassung nicht.

Mechner verbrachte Zeit mit der Arbeit am Hilfesystem, um das Spiel leichter und spaßiger zu machen. Mark half den Programmierern beim Quellcode und der Dokumentation. Im Jahr 2011 wurde sogar eine Verfilmung von Paul Verhoeven diskutiert, allerdings nie umgesetzt. Wieder einmal, wie beim ursprünglichen Release 1997, schien der Orient-Express seinen Moment verpasst zu haben.

Die iOS-Version war nicht der erste Versuch, das Spiel zu portieren. In den frühen Tagen hatte die SoftBank-Gruppe über ihre Tochtergesellschaft GameBank (ein Joint Venture mit Microsoft) einen Sony-PlayStation-Port mit 2,5 Millionen US-Dollar finanziert, während ein britisches Studio mit der Saturn-Version beauftragt wurde. Doch bald darauf zog sich SoftBank aus dem Spiele-Business zurück. Mark besitzt noch Code der unvollendeten Konsolenumsetzungen; die PS1-Fassung war sehr weit, die Saturn-Version hingegen noch in ihren Anfängen.

Weitere *Last Express*-Projekte sind nicht geplant. Und so lebt das Spiel vor allem von der Nostalgie jener Adventure-Fans, die sich sehr gern an ihre Zugfahrt mit Robert Cath erinnern.



GOLDEN AXE
The Revenge of DEATH ADDER™

NACH KNAPP 30 JAHREN WARTEZEIT ERSCHIEN DIE HEIM-KONVERTIERUNG VON *GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER* GLEICH IM DOPPELPACK. WIR STEIGEN AUF UNSERE FEUERSPEIENDE GOTTESANBETERIN UND STÜRZEN UNS INS GETÜMMEL.



Im September 1992 eroberte Sega mit dem Nachfolger ihres Arcade-Hits *Golden Axe* die Spielhallen. Aufgrund der hohen Beliebtheit war die Hoffnung auf eine Konvertierung groß – diese ließ allerdings lange auf sich warten. Fast drei Jahrzehnte, um genau zu sein! Die Wartezeit fand erst im vergangenen Jahr ein Ende, als Arcade1Up ihren neuen Spielautomaten veröffentlichte. Neben *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* (kurz: *RODA*) könnt ihr zusätzlich zu *Golden Axe* auch *Altered Beast, Shinobi* und *Wrestle War* spielen.

Im Dezember brachte Sega ihren Astro City Mini auf den Markt, zusammen mit einer Sammlung von 37 Spielen. Neben *RODA* könnt ihr hier auch *Rad Mobile*, *Dark Edge* oder *Arabian Fight* finden. Die kleine Konsole verdient ein großes Lob dafür, dass sie diese Klassiker endlich in einem angemessenen Rahmen präsentiert. Segas System 32 könnte sonst durchaus als „verlorene“ Generation bezeichnet werden, denn in den frühen 90ern wurde die Konsole schnell von Segas eigenen 3D-Titeln wie *Virtua Racing* oder *Virtua Fighter* überschattet.

Warum *RODA* von Sega so vernachlässigt wurde, ist uns ehrlich gesagt unverständlich. Schließlich handelte es sich um den Nachfolger eines der beliebtesten Sega-Spiele seiner Zeit. Die Mega-Drive-Konvertierung erhielt 1991 mit *Golden Axe II* einen eigenen Nachfolger. Hier handelte es sich aber eher um einen alten Aufguss statt um ein neues Abenteuer. Für *RODA* kehrte Designer Makoto Uchida zurück, mit dem erklärten Ziel, ein Meisterwerk abzuliefern. Tatsächlich schaffte er es, eines der besten Beat-em-ups der Neunzigerjahre zu entwickeln.

Im Spiel wählt ihr aus vier Abenteurern aus. Noch vom ersten Teil dürftet ihr Gilius Thunderhead kennen, der diesmal als Gehilfe auf den Schultern von Goah dem Riesen reitet. Jede Spielfigur verfügt über einzigartige Attacken, einschließlich


SCHWARZE GOTTESANBETERIN


KNOCHENDRACHE


HÄUPTLING

KEULENSCHWINGER


MAGISCHER BAUM


DORNSCHWANZ


BLAUER DIEB



» [Arcade] Magische Attacken sind sehr effektiv. Hier lässt Gilius einen Gegner zu Stein erstarren.



»Für *RODA* kehrte Designer Makoto Uchida zurück, mit dem erklärten Ziel, ein Meisterwerk abzuliefern.«



» [Arcade] Wenn ihr im zweiten Level in Richtung Wald geht, findet ihr den seltenen goldenen Skorpion.



Spezialangriffen und einem geheimen Finishing-Move (um diesen auszulösen, drückt ihr bei einem am Boden liegenden Gegner Dash, Sprung und Ducken).

Im Mehrspielermodus könnt ihr euch mit drei Freunden zusammentun und besonders mächtige Tag-Team-Finishers ausführen. Auch die beliebten Reittiere fanden wieder ihren Weg ins Spiel. Diese verfügen ebenfalls über neue Fähigkeiten und lassen sich mit Waffen ausstatten. Ihr könnt beispielsweise als Goah spielen, auf einem riesigen Skorpion reiten und dabei entflammte Felsbrocken katapultieren, während Gilius mit magischen Attacken um sich schießt. Zusammen mit drei Mitspielern und einer Horde an Gegnern ergibt sich so ein total übertriebenes, aber gleichzeitig herrlich spaßiges Erlebnis.

Der Nachfolger nahm sich der Kritik an, die am ersten Teil geäußert wurde. Dieser sei zu kurz gewesen, hieß es, und ihm habe es an Wiederspielwert gefehlt. Die Levels in *RODA* sind deutlich länger, und auf der Weltkarte gibt es Verzweigungen. So spielt ihr pro Durchgang nur fünf der insgesamt sieben Levels, bis ihr dem Endboss gegenübersteht. Um alle Levels zu sehen, benötigt ihr mindestens zwei Durchgänge.

Zusätzlich zu den vielen Gameplay-Verbesserungen sah *RODA* deutlich schö- ▶



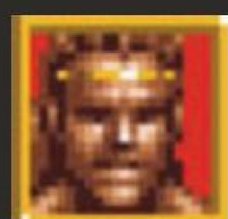
» [Arcade] Trix lässt kleine Obstbäume wachsen, deren Früchte euch heilen. Danke, Trix!



AUF INS ABENTEUER

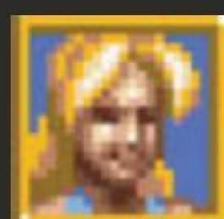
Mit diesen Helden bekämpft ihr Death Adder:

STERN



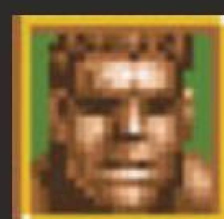
Der muskulöse Schwertkämpfer verfügt erstaunlicherweise über die beste Balance zwischen Geschwindigkeit, Stärke und Magie. Die obligatorische Drehattacke ist fast so effektiv wie sein Feuerzauber.

DORA



Der weibliche Zentaur sieht etwas behäbig aus, aber ihre Stabattacken sind blitzschnell und tödlich. Mit ihren mächtigen Hufen tritt sie nach mehreren Gegnern aus. Der Fairness halber ist ihre Blitzmagie sehr schwach.

GOAH



Der Riese und der Zwerg sind ein furchteinflößendes Team. Goah vernichtet seine Gegner mit seiner Streitaxt, während Gilius die Überlebenden mit seiner Magie versteinert.

TRIX



Trix ist nicht besonders groß oder stark, dafür aber richtig flink. Seine Stärke liegt nicht in offensiven Zaubern, dafür beschwört er Obstbäume, die Lebenspunkte regenerieren. In einem Teamspiel unverzichtbar!



» [Arcade] An zwei Stellen im Spiel könnt ihr euren weiteren Weg selbst bestimmen.



GOLDENER SKORPION

BLAUER SKORPION

▶ ner aus als sein Vorgänger. Die Spielfiguren waren größer, detaillierter und profitierten von zusätzlichen Frames in der Animation. Die verwendeten Sprites waren großartig und *RODA* war eindeutig eines der am besten aussehenden 2D-Spiele seiner Zeit. Uchida und sein Team schafften dies, ohne es mit Skalierungs- oder Zoomeffekten zu übertreiben. *RODA* blieb außerdem immer übersichtlich und wurde nie zu hektisch – anders als beispielsweise Genre-Kollege *Arabian Fight*.

Erwartungsgemäß heimste *RODA* für seine grafische Brillanz viel Lob von den der Spielepresse ein. Einzig der Name sorgte für Verwirrung. *Sega Zone* nannte das Spiel „Golden Axe 2", *EGM* gab ihm sogar den Namen „Golden Axe 3". Um die Verwirrung perfekt zu machen, veröffentlichte Sega 1993 tatsächlich ein Spiel namens *Golden Axe 3*, dieses erschien allerdings nur in Japan.

1995 kehrte die Serie mit *Golden Axe: The Duel* zurück in die Spielhallen. Das Kampfspiel erhielt kurz darauf eine Konvertierung für den Saturn, was nicht weiter verwunderte, da der Spielautomat auf Saturn-Hardware lief. Es war eine einfache Portierung, ganz im Gegensatz zu *RODA* und den anderen Spielen des System 32.

Die Remaster-Spezialisten von M2 können ein Lied davon singen, wie schwer es ist, Segas spätere Super-Scaler-Spiele

» [Arcade] In der Taverne liegt eine Schlägerei in der Luft, der Wirt versteckt sich bereits hinter seinem Tresen.



»Ihr könnt beispielsweise als Goah spielen, auf einem riesigen Skorpion reiten und dabei entflammte Felsbrocken katapultieren.«



» [Arcade] Gilius ist nicht nur für Magie zuständig, er gibt auch emotionale Unterstützung.



» [Arcade] Die Grafik ist schön abwechslungsreich. Hier erkundet Trix eine geheimnisvolle Höhle.

auf Heimkonsolen zu konvertieren. Obwohl das Team Zugriff auf den Quellcode hatte, benötigte es volle zwei Jahre, um *Galaxy Force* für die PS2 zu konvertieren. Ein weiteres Projekt, die Umsetzung von *Thunder Blade* für den 3DS, wäre beinahe vorzeitig beendet worden.

Da Konvertierungen von dieser Serie Mangelware sind, nutzen viele Fans Emulatoren wie *Modeler* oder *MAME*. Das Ergebnis mit *MAME* ist zwar nicht zu 100 Prozent originaltreu, aber die Titel sind damit trotzdem gut spielbar. Erfreulicherweise gibt es jetzt mit dem Arcade1Up-Automaten und dem Astro City Mini zwei Alternativen, die eine Third-Party-Emulation unnötig machen.

Für eingefleischte Sammler ist der Spielautomat ein absolutes Statement. Er ist einen Meter hoch und verfügt über ein exaktes Replika des ursprünglichen Bedienfelds, zusammen mit der originalgetreuen, kunstvollen Bemalung. Der Monitor ist etwas kleiner geraten, hier spielt ihr auf 17 Zoll statt der ehemaligen 25 Zoll. Der Astro City Mini hat einen noch viel kleineren 4,8-Zoll-Bildschirm, aber dafür einen HDMI-Ausgang, über den er sich mit einem Bildschirm eurer Wahl verbinden lässt.

Jetzt, nachdem die anfänglichen Konvertierungsprobleme gelöst scheinen, dürfen wir auf weitere Titel hoffen. Wie wäre es mit einer System-32-Spielesammlung, inklusive *RODA*, *OutRunners*, *Stadium Cross* und *SegaSonic the Hedgehog*? Falls die Lizenzen erworben werden können, auch gerne *Spider-Man: The Videogame*, *Alien 3: The Gun* oder *Jurassic Park*? Wir werden ja wohl noch träumen dürfen … ✱

STATUE

KATAPULT

KNOCHENSCHWINGER

SKELETTKRIEGER



» [Arcade] Im Mehrspielermodus könnt ihr alle vier Helden spielen. Im Vorgänger konntet ihr mit einem Freund zwei aus drei Helden auswählen.

SPEERKÄMPFER

GRÜNER DIEB

SCHWERTKÄMPFER

DIE BÖSEN BUBEN

So bezwingt ihr Death Adder und seine Schergen.

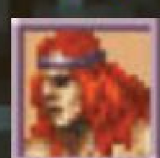








KRIEGERIN 1

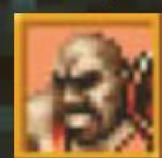


Der erste Boss ist erwartungsgemäß recht schwach, hat aber eine gefährliche Sprungattacke. Ihr trefft später im Spiel noch einmal auf sie.

SO GEHT'S:

Zu Beginn verhöhnt sie euch, ein perfekter Zeitpunkt für einige frühe Treffer. Treibt sie in die Ecke, um ihre Sprungattacke zu verhindern. Mit einem Reittier ist der Kampf leicht.

BANDITENBOSS 1



Der kräftige Koloss tritt am Ende des ersten Levels gegen euch an. Mit seiner übergroßen Keule verursacht er viel Schaden, zudem hat er einige kleine Helfer dabei.

SO GEHT'S:

Einer seiner Helfer reitet auf einem Skorpion. Praktisch, denn diesen könnt ihr übernehmen. Mit Magie kommt ihr hier nicht weit.

ZYKLOP 1



Nach dem Marktplatz in Level 3 versucht euch diese einäugige Bestie zu überrennen. Mit seinem Streitkolben hat er eine enorme Reichweite.

SO GEHT'S:

Verlasst die enge Gasse so schnell wie möglich. Falls ihr kein Reittier zur Verfügung habt, versucht ihn mit Luftattacken außer Gefecht zu setzen.

ZYKLOP 2



In Level 4 trefft ihr erneut auf einen Zyklopen. Dieser ist wilder, schneller und brutaler als sein Bruder. Sein Streitkolben ist außerdem elektrifiziert.

SO GEHT'S:

Wie zuvor auch schon solltet ihr in Bewegung bleiben. Treibt ihn nicht in eine Ecke, sonst packt er euch und wirft euch zu Boden.

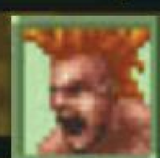








KRIEGERIN 2

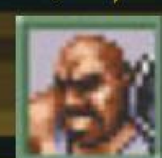


Die Amazone tritt sowohl in Level 3 als auch, zusammen mit ihrer Schwester, in Level 5 auf. Wie ihre Schwester setzt auch sie Sprungattacken ein.

SO GEHT'S:

Versucht immer, ihrem Spezialangriff auszuweichen. Ihr solltet eine Gottesanbeterin dabeihaben, am besten mit einem Speer ausgestattet.

BANDITENBOSS 2

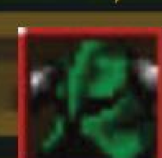


Der hässlichere und wesentlich dümmere Bruder des ersten Endbosses wartet in Level 3 und – zusammen im geschwisterlichen Team – in Level 5 auf euch.

SO GEHT'S:

Außer der Textur hat sich an dem Boss nichts geändert. Die Vorgehensweise bleibt gleich, mit einem Reittier oder schnellen Combos werdet ihr leicht mit ihm fertig.

SENSENMANN 1

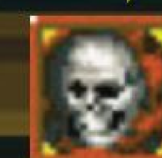


Der Endboss in Level 3 schwingt eine tödliche Sense, die mit ihrer immensen Reichweite viel Schaden verursacht. Natürlich seht ihr ihn in Level 5 wieder.

SO GEHT'S:

Hier sind magische Attacken nicht nur möglich, sondern ausdrücklich empfohlen, vor allem wenn ihr allein seid. Seinen blitzschnellen Kontern könnt ihr kaum ausweichen.

SENSENMANN 2



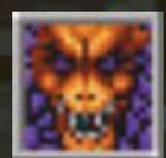
Die bösere Version des Endbosses in Level 3 ist eine große Herausforderung. Zusätzlich zu den bekannten Fähigkeiten kann er kleine Widersacher heraufbeschwören.

SO GEHT'S:

Bringt so viele Magietränke mit, wie ihr finden könnt. Wartet mit euren Attacken, bis er seine Mitstreiter gerufen hat, sodass ihr alle auf einmal besiegen könnt.



DEATH ADDER 1



Der Oberbösewicht wartet am Ende des fünften Levels in seiner Burg auf euch. Neben seiner Axt trägt er einen feuerspuckenden Schild, der immensen Schaden anrichtet.

SO GEHT'S:

Solange Death Adder seinen Schild benutzen kann, ist Magie nutzlos. Versucht, ihn mit schnellen Attacken in eine Ecke zu treiben.



DEATH ADDER 2



Sobald ihr seinen Schild zerstört, könnt ihr euch auf die letzten zwei Lebensenergiebalken konzentrieren. Seine Attacken verursachen ab jetzt eine Schockwelle.

SO GEHT'S:

Ohne Schild ist er gegen magische Angriffe wehrlos. Nutzt jetzt euer gesamtes Arsenal, und geht nur zwischendurch in den Nahkampf über.



MEISTER SEINER ZUNFT

Highscore-Halter Sergio Oubel verrät seine Top-Tipps.

RG: Was gefällt dir so gut an *RODA*?
SO: Das erste Mal habe ich *RODA* in einer Spielhalle bei mir zu Hause gesehen. Grafisch hat mich das Spiel total überzeugt, vor allem die großen Sprites. Ich habe die Figuren aus dem ersten Teil vermisst, vielleicht ist das auch der Grund, warum ich hauptsächlich mit Goah und Gilius spiele.

RG: Was hat dich motiviert, nach dem Highscore zu jagen?
SO: Ich halte bereits ein paar andere Rekorde, und *RODA* hat mir viel Spaß gemacht. Allerdings habe ich das Spiel unterschätzt, es hat mich mehr als 20 Versuche gekostet. Manchmal habe ich ein Leben verloren, außerdem wird der Highscore erst am Ende des Spiels angezeigt.

RG: Wie kannst du dann während des Spiels einschätzen, ob es gut läuft?
SO: Das ist nicht einfach, das System ist recht komplex. Es zählt die Anzahl der getöteten Gegner, gesammelten Gegenstände und verlorenen Leben. Du denkst, du hast einen guten Lauf, aber am Ende merkst du, dass du unterwegs etwas vergessen hast.

RG: Was macht den Helden besonders?
SO: Mein Lieblingsheld ist eigentlich Goah, aber mir ist aufgefallen, dass ich mit Trix mehr Punkte bekommen kann. Trix kann Bäume beschwören, mit denen man sich heilen kann. Diese zählen zu den benutzten Gegenständen und erhöhen damit den Highscore.

RG: Hast du einen Tipp für neue Spieler?
SO: Ihr solltet so oft wie möglich ein Reittier benutzen. Dadurch werden auch die Bosse deutlich einfacher. Spart euch auch eure Magietränke für die Endbosse auf. Wenn ihr einen Gegner zu Boden gebracht habt, könnt ihr sie aus der Luft erledigen.

RG: Das Spiel selbst zeigt 1.000 als höchsten Score an. Ist das überhaupt möglich?
SO: Mein Rekord liegt bei 817, dafür spielte ich auf dem offiziellen Automaten von Twin Galaxies. Ich glaube nicht, dass es möglich ist, noch mehr Punkte zu bekommen. Ich und einige andere haben das bereits oft versucht. In der US-Version ist es allerdings möglich, alle sieben Levels, statt eigentlich nur fünf, in einem Durchgang zu spielen. Mit diesem Vorteil sollte es also leicht möglich sein, über 1.000 Punkte zu kommen.



» [Arcade] Skelette bekämpft ihr am besten mit Flächenangriffen.

SAMMLER-CHECK



MEGA-DRIVE-ROLLENSPIELE



Insgesamt steht das Mega Drive im Schatten der legendären Rollenspielbibliothek des Super Nintendo. Doch auch Segas 16-Bitter hat tolle RPGs zu bieten. Wir präsentieren 20 handverlesene Perlen für Sammler.

SCIENCE-FANTASY

PHANTASY STAR IV

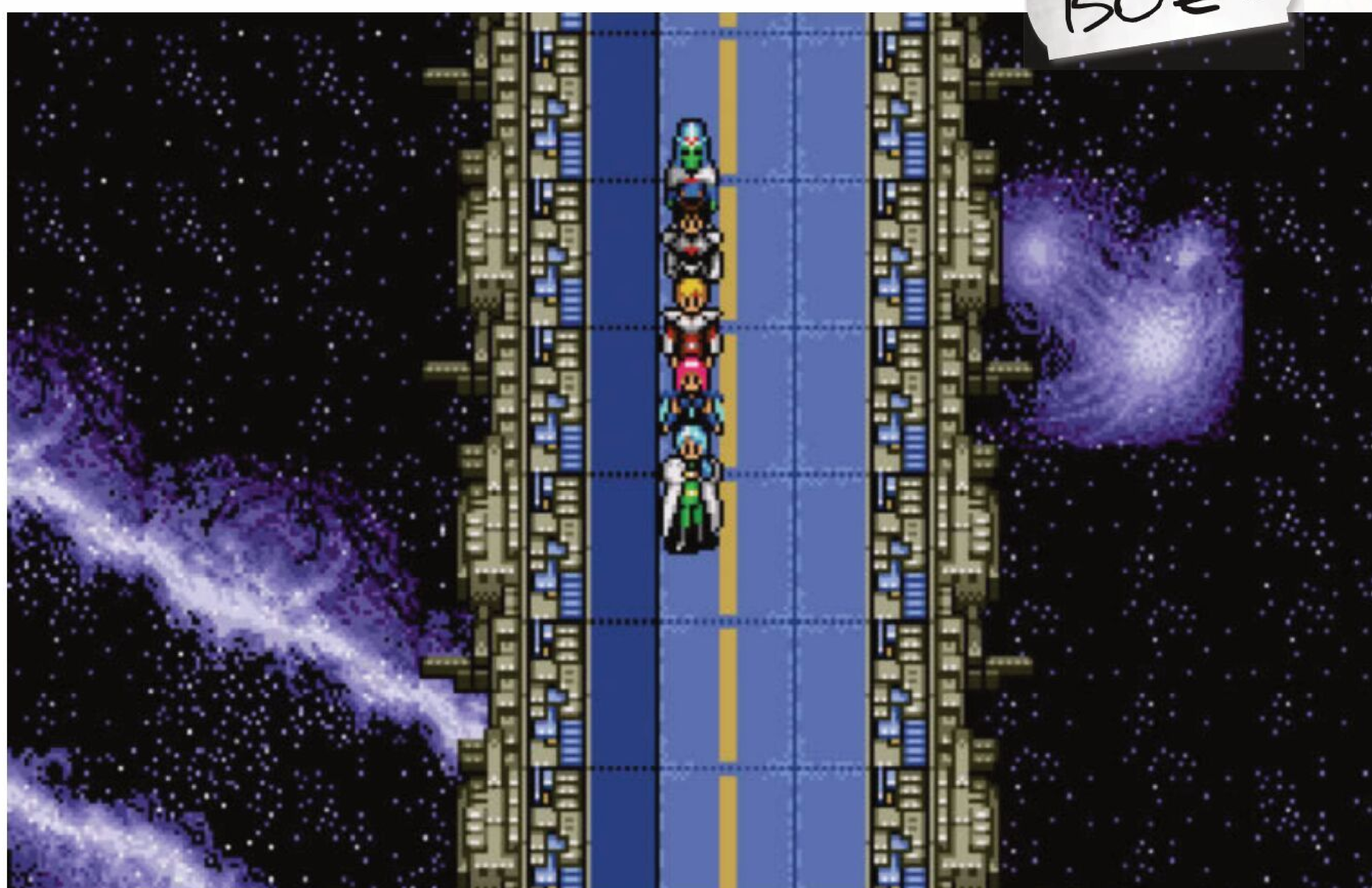
ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1993



■ Die Preise für dieses Meisterwerk von Sega sind Ergebnis der altbekannten Gleichung „Niedrige Auflage" plus „schon damals hoher Preis" plus „hervorragendes Spiel" ist gleich „teuer" (sprich: dreistellig in Europa). Zumindest steigt der Wert des Titels derzeit langsamer, dank den vielen Re-Releases als Teil einer „Mega-Drive-Collection" auf verschiedenen Systemen sowie als einzelne Veröffentlichung über Steam, iOS und Android. Letztere Versionen kosten nur Centbeträge, sodass nun fast jeder Zugriff auf diese Perle hat.

Für Sammler bringt die vergleichsweise günstige japanische Version einen attraktiven Bonus: Sie bietet ein wunderschönes Artwork und enthält als Beilage eine gefaltete Karte von Motavia samt Übersicht der Zaubersprüche und Spezialfertigkeiten. Achtet unbedingt darauf, dass sie enthalten ist, wenn ihr euch diese Version ins Regal stellen wollt!

PREISPROGNOSE 150 € (EU)



» [Mega Drive] Wie so oft kostet die japanische Version nur einen Bruchteil.

PREISPROGNOSE 30 € (JAPAN)



PREISPROGNOSE 160 € (USA)

» [Mega Drive] Die schönen Grafiken tragen zur Stimmung bei.

SCIENCE-FANTASY

Wie Sega Genre-Grenzen verwischte.



Man kann viele Dinge an *Phantasy Star IV* loben, doch eine Besonderheit des Spiels fällt dabei gerne unter den Tisch: Völlig nahtlos verbindet Sega futuristische Science-Fiction-Welten mit traditionellen Fantasy-Elementen. Bösartige Türme, die aus Sand erwachsen, und Weltall-Zauberer treffen auf Labore, in denen Bio-Monster gezüchtet werden. Es gibt Computer, die künstliche „Kinder" haben, und Raumschiffe, die tief unter der Erde im Tiefschlaf liegen. Eure Truppe beherbergt sowohl den klassischen Zauberer mit Kapuze als auch waffenverrückte Androiden, und unterwegs trefft ihr auf alle möglichen Charaktere zwischen den beiden Polen. Bis heute gibt es kaum einen Titel, der Fantasy und SF mit einer derartigen Selbstverständlichkeit verbindet – und dazu eine Menge Spaß macht.

ÜBERSINNLICH

SURGING AURA



ENTWICKLER: JAPAN MEDIA PROGRAMMING
JAHR: 1995

■ *Surging Aura* war einer der letzten Mega-Drive-Titel und japanexklusiver Teil von Segas „Mega Role Play Project". Mit andern Worten: Es war schon immer kostspielig. In letzter Zeit hat sich der Kurs aber fast verdoppelt und Sammler müssen sich – wie so oft – fragen, ob die „verrückten" Preise von heute in fünf Jahren als Schnäppchen durchgehen könnten? Günstiger wurden Spiele aus diesen Jahren jedenfalls bislang eher nicht. Wichtig: Bei einem kompletten Spiel muss die Anstecknadel mit Muu enthalten sein.


» [Mega Drive] Die Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.


» [Mega Drive] Das Intro beeindruckt mit tollen Vollbild-Grafiken.

EIN TEURES VERGNÜGEN

SOLEIL



ENTWICKLER: NEXTECH
JAHR: 1994

■ Um eines direkt klarzustellen: Wir glauben nicht, dass irgendein Spiel – egal wie gut oder selten es ist – die horrenden Summen wert ist, die für die US-Fassung *Crusaders of Centy* aufgerufen werden. Dagegen sind die PAL-Version und das hübsch designte japanische Original *Ragnacenty* geradezu Schnäppchen. Unser Tipp ist daher: Gebt euer Geld lieber für das japanische Original und einen privaten Sprachkurs aus – viel teurer als die US-Fassung kann das auch nicht werden!





» [Mega Drive] Die Bosskämpfe strotzen nur so vor Riesensprites und Spezialeffekten.


» [Mega Drive] Mehr als nur Höhlen und dunkle Tunnel: Es gibt viel zu entdecken!

IM SEGA-FIEBER

RENT A HERO



ENTWICKLER: SEGA AM2
JAHR: 1991

■ Dieser japanexklusive Titel aus der AM2-Schmiede ist zwar kein Schnäppchen, aber noch weit davon entfernt, hohe Sammlerpreise aufzurufen. Merkwürdig eigentlich, denn das Spiel hat alles, was das Herz von Mega-Drive-Sammlern höher schlagen lässt: Zum Einklang eine epische Schlacht gegen euren Vater im Wohnzimmer, anschließend eine Mischung aus den üblichen Rollenspiel-Textsequenzen gemischt mit etwas Beat-em-up-Action, das alles garniert mit zahllosen Anspielungen auf berühmte und beliebte Sega-Titel und einer kräftigen Portion (Selbst-)Ironie. Mittlerweile liegt auch eine Fan-Übersetzung ins Englische vor.




» [Mega Drive] Wer erkennt die Automaten in der Spielhalle?

MEISTER DER KALAUER

Rent A Hero spart nicht mit Späßen.

Nicht-Godzilla



Jegliche Ähnlichkeiten mit real existierenden Echsen, die Tokio zerstört und/oder beschützt haben, sind rein zufällig und nicht beabsichtigt. Wirklich! Zum Glück für unseren batteriebetriebenen Helden ist die einzige Echse, die er bekämpfen muss, ein kostümierter Familienvater.

Nicht-Sega



Der Anzug des Helden stammt von SECA, gut versteckt hinter einem gewissen „SEnsational CAfe". Das geheime Forschungslabor erreicht ihr durch eine Geheimtür hinter der Toilette. Wer sagt, dass die Arbeit eines Superhelden immer glamourös sein soll?

Nicht-Rent A Hero



Das Spiel ist so gespickt mit Parodien, dass es nicht mal vor sich selbst haltmacht. So trefft ihr im Spiel auf einen ähnlich gekleideten Rivalen mit dem bescheidenen Namen „Ultra Great Super Strong Fighting Salaryman".

SAMMLERTIPPS!

Baut euer Mega Drive um
■ Mit ein wenig Löten auf der Platine und Feilen am Modulschacht schluckt euer Mega Drive Spiele aus aller Welt.

Sammeln ist ansteckend
■ Die „Mega Role Play Project"-Titel mit dem gelben Streifen auf dem Cover sind nur mit dem jeweiligen Pin komplett.

Fühlt euch frei
■ Bis 1991 waren alle Mega-Drive-Spiele „regionfree", aber auch in späteren Jahren liefen einige Titel auf allen Konsolen.

Augen auf
■ Fälschungen und Repros sind gerade bei hochpreisigen Spielen weit verbreitet: Vorsicht bei losen Modulen und auffällig günstigen Angeboten!

KRÖNENDER ABSCHLUSS

MADOU MONOGATARI

ENTWICKLER: COMPILE
JAHR: 1996

PREISPROGNOSE 120 € (JAPAN)

■ Die Macher von *Puyo Puyo* lieferten hier nicht nur einen schönen Dungeon Crawler ab, sondern auch das letzte offiziell erschienene Mega-Drive-Spiel. Damit stellt *Madou Monogatari* einen wichtigen Wegpunkt in der Videospielgeschichte dar. Es ist glücklicherweise ein würdiger Abschied für den 16-Bitter. Das schlägt sich auch im Kurs nieder, den das Spiel erzielt. Wir gehen davon aus, dass der Preis nicht mehr sinken wird, da *Madou Monogatari* über die Rollenspielszene wichtig ist. Dank der grafischen Darstellung und Kampfsteuerung ist es übrigens zugänglicher als die meisten anderen japanischen RPGs.

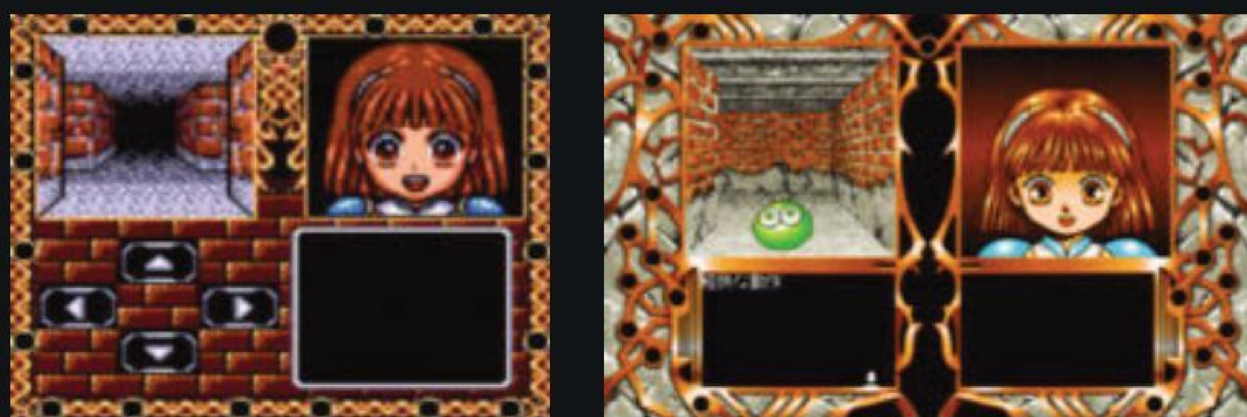


» [Mega Drive] Arles Konterfei zeigt ihre Lebensenergie: Je glücklicher, desto besser.

VOR *PUYO PUYO*

Was machte Arle vor den Puzzles?

Arle gab ihr erfolgreiches Debüt 1990 auf dem MSX-Heimcomputer und fand sich schnell auf allen populären Systemen wieder. Manche Umsetzungen gaben ihre Kämpfe gegen die klebrigen Puyos betont niedlich wieder, andere versuchten es auf eher düstere Weise. Allen gemeinsam waren aber die Dungeons in Ego-Perspektive und ein übergroßes Porträt der Heldin.



GÖTTLICHES ABENTEUER

THE STORY OF THOR: A SUCCESSOR OF THE LIGHT

PREISPROGNOSE 50 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 50 € (EU)

ENTWICKLER: ANCIENT
JAHR: 1994

PREISPROGNOSE 130 € (USA)

■ Sichert euch die Unterstützung der Wasser-, Feuer-, Erd- und Schattengeister, um den Meister des silbernen Armreifs zu besiegen! Yuzo Koshiros wunderschön animiertes Action-RPG ist in keiner Version richtig günstig fürs Sammler-Portemonnaie, doch die PAL-Version bekommt ihr immerhin noch ungefähr zum Originalpreis von damals. Die US-Fassung *Beyond Oasis* liegt längst im dreistelligen Bereich – Tendenz weiter steigend. Wer diese Preise nicht bezahlen will, greift zu einem der zahlreichen Re-Releases oder zu den Gratisversionen auf Android und iOS. Und denkt daran: Die Japan-Fassung nur kaufen, wenn die Anstecknadel enthalten ist!



» [Mega Drive] Reaktionsschnelligkeit ist hier genauso wichtig wie Rätsel lösen.

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG?

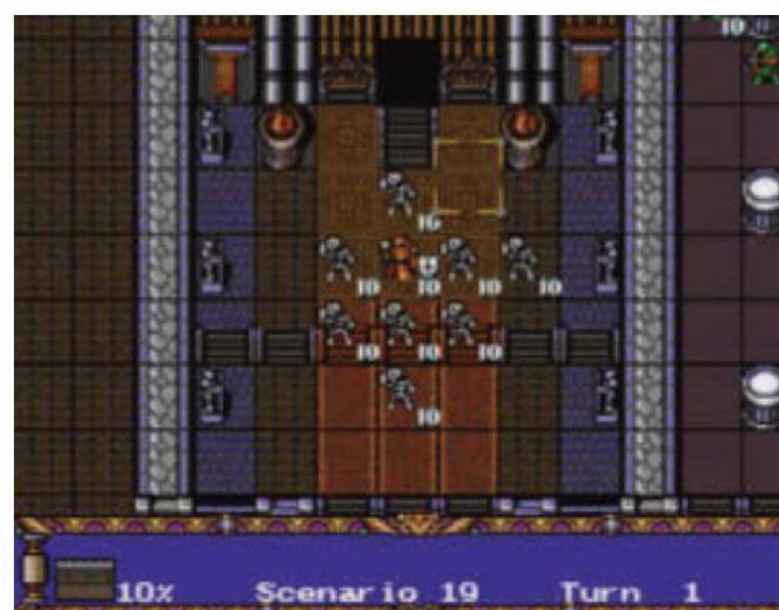
LANGRISSER

PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)

ENTWICKLER: MASAYA GAMES
JAHR: 1991

PREISPROGNOSE 70 € (USA)

■ Wer nicht übermäßig penibel ist, kann die japanische Version dieses Taktik-Rollenspiels für den sprichwörtlichen „Appel mit Ei" erstehen, oft auch direkt im Paket mit dem ebenso günstigen Nachfolger. Die *Warsong* betitelte US-Fassung verleugnet mit einem abstoßend generischen Packungsbild ihre ostasiatische Herkunft, kostet aber dennoch ein Vielfaches. Im Vergleich zu anderen hier genannten US-Versionen ist sie aber noch verhältnismäßig bezahlbar und hat mit ihren angepassten Namen und „ent-anime-sierten" Grafiken ihren eigenen Charme.



» [Mega Drive] Mächtige Generäle scharen meist größere Truppenkontingente um sich.

NOCH MEHR ZUM SAMMELN



SWORD OF VERMILION

ENTWICKLER: SEGA AM2
JAHR: 1989
PREISPROGNOSE: AB **25 EURO** (EU), AB **18 EURO** (USA), AB **15 EURO** (JPN)



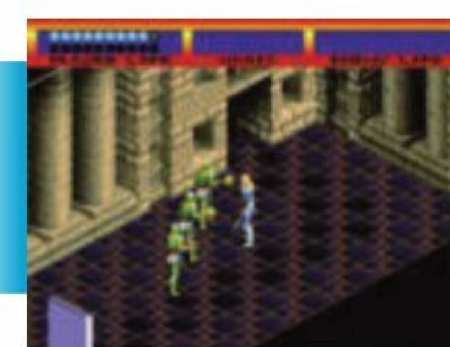
LANDSTALKER

ENTWICKLER: LIMAX ENTERTAINMENTS
JAHR: 1992
PREISPROGNOSE: AB **40 EURO** (EU), AB **45 EURO** (USA), AB **15 EURO** (JPN)



MASTER OF MONSTERS

ENTWICKLER: SYSTEMSOFT
JAHR: 1991
PREISPROGNOSE: AB **90 EURO** (USA), AB **15 EURO** (JPN)



LIGHT CRUSADER

ENTWICKLER: TREASURE
JAHR: 1995
PREISPROGNOSE: AB **120 EURO** (EU), AB **35 EURO** (USA), AB **30 EURO** (JPN)



YS III: WANDERERS FROM YS

ENTWICKLER: TELENET JAPAN
JAHR: 1991
PREISPROGNOSE: AB **90 EURO** (USA), AB **130 EURO** (JPN)

HOFFNUNGSSCHIMMER

SHINING IN THE DARKNESS

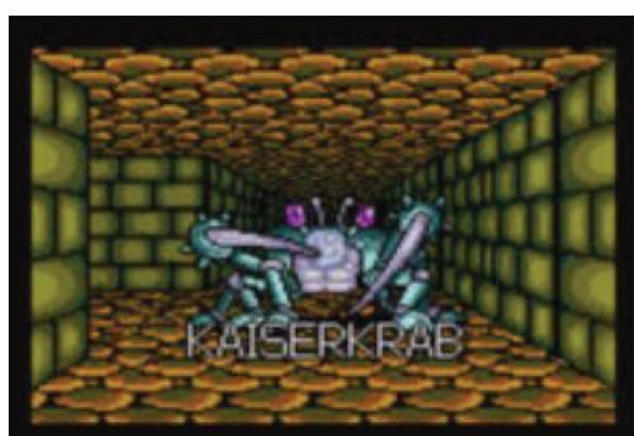
PREISPROGNOSE 40 € (EU)

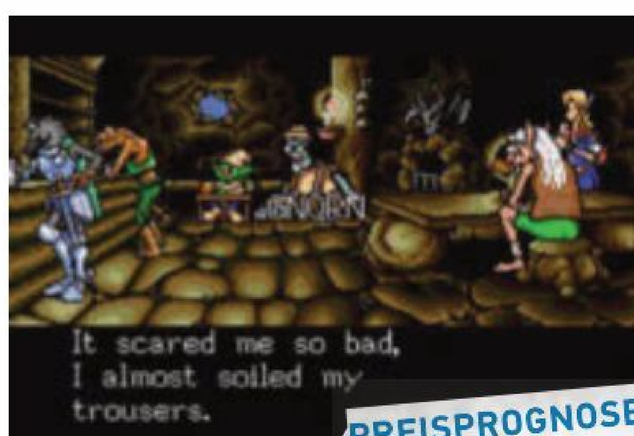


PREISPROGNOSE 10 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	CLIMAX ENTERTAINMENT
JAHR:	1991

■ Wenn man sich die spottbilligen Kurse für alle drei Versionen dieses Klassikers anschaut, könnte man meinen, es stimme qualitativ etwas nicht mit ihnen. Doch der erste Teil von Segas *Shining*-Serie ist immer noch ein grafisch gelungener und hervorragend übersetzter Dungeon Crawler. Die japanische Fassung ist so günstig, dass sich ein Kauf alleine für die tollen Artworks lohnt, und die englischen Versionen ermöglichen fast jedem einen Einstieg in die Welt der Mega-Drive-Rollenspiele. Ansonsten gibt es auch hiervon eine Reihe digitaler Neuauflagen.





PREISPROGNOSE 30 € (USA)

» [Mega Drive] Viele Monster haben ihre eigene Animation vor Kämpfen.

DAS ANDERE SONIC

SHINING FORCE II

PREISPROGNOSE 100 € (EU)



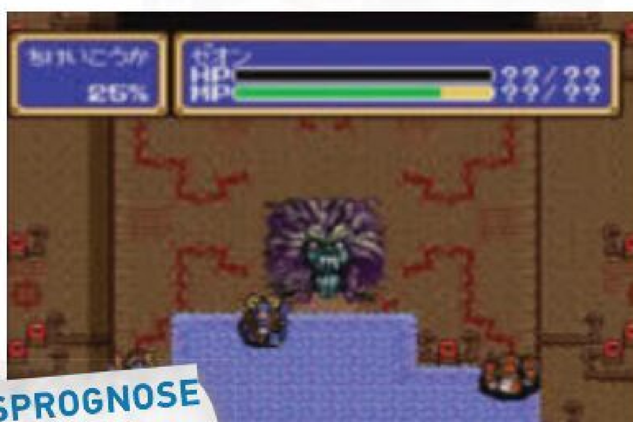
ENTWICKLER:	SONIC! SOFTWARE PLANNING
JAHR:	1993

■ Die PAL-Version dieses gleichermaßen raffinierten wie unterhaltsamen Taktik-Rollenspiels war bereits bei Release relativ selten in den Regalen anzutreffen, daher fühlt sich der derzeitige Verkaufspreis gar nicht dermaßen hoch an. Das Gleiche lässt sich über die US-Version sagen. Die Originalversion könnt ihr dagegen spottbillig importieren, und sie belohnt den mutigen Käufer mit einer tollen Cover-Artwork, einer reichhaltig bebilderten Anleitung sowie einem gefalteten Poster mit Landkarte nebst Übersicht der Zaubersprüche und Fähigkeiten.

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)







» [Mega Drive] Die Kampfszenen sind heute noch gelungen.

PREISPROGNOSE 110 € (USA)

MECHTAKULÄR

VIXEN 357



ENTWICKLER:	NCS CORP
JAHR:	1992

■ „*Langrisser* mit Mechs" – das trifft den Kern diesen Japan-exklusiven Taktikknallers zwar nicht komplett, kann aber als Orientierung dienen, ob ihr euch die mittelhohe Ausgabe gönnen wollt. Da die Maps übersichtlich und linear sind, finden sich auch Nicht-Japanologen zurecht, sodass man sich fast wundert, dass hier noch keine höheren Preise aufgerufen werden – zumal der Titel immer noch Mega-Drive-exklusiv ist. Mega-Drive-Sammler sollten den Titel also im Auge behalten, Genrefans sowieso, bevor sich herumspricht, dass *Vixen 357* ein Geheimtipp ist!





» [Mega Drive] Die Kampfszenen sind detailverliebt bis hin zu den Waffen.

PREISPROGNOSE 40 € (JAPAN)

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Mehr Strategie-Action von NCS.



HISOU KIHEI X-SERD

Vixen 357 war nicht der erste Mech-Angriff von NCS: In diesem früheren Spiel für die PC Engine wurde das Fundament für den späteren Mega-Drive-Titel gelegt. Nur das Speichern via Passwort hat NCS zum Glück abgeschafft.



GAIA NO MONSHOU

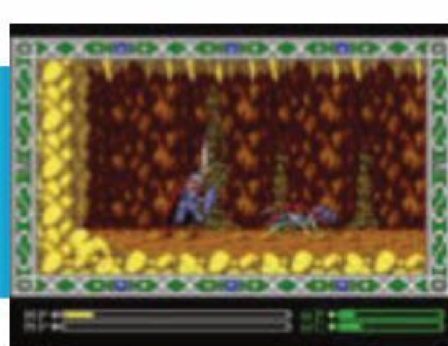
Bereits 1987 erschien dieses Strategieepos auf verschiedenen japanischen Heimcomputern und der PC Engine. Und gut versteckt hinter dem Fantasy-Szenario hatte es eine Extra-Story mit Jeeps, Panzern und Helis – ein kleiner Vorgeschmack auf *Vixen 357*.



DRAGON SLAYER: THE LEGEND OF HEROES

ENTWICKLER:	SEGA FALCOM
JAHR:	1994

PREISPROGNOSE: AB **70 EURO** (JPN)



EXILE

ENTWICKLER:	RIOT
JAHR:	1991

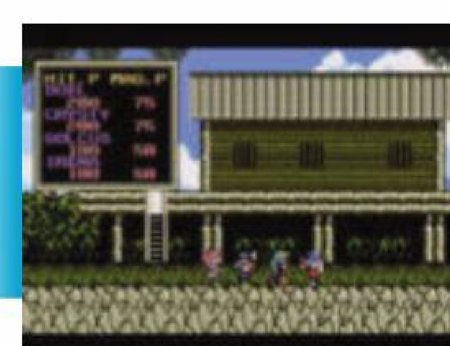
PREISPROGNOSE: AB **90 EURO** (USA), AB **30 EURO** (JPN)



SHADOWRUN

ENTWICKLER:	BLUESKY SOFTWARE
JAHR:	1994

PREISPROGNOSE: AB **70 EURO** (USA)



SORCERIAN

ENTWICKLER:	FALCOM
JAHR:	1990

PREISPROGNOSE: AB **10 EURO** (JPN)



FATAL LABYRINTH

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1990

PREISPROGNOSE: AB **15 EURO** (EU), AB **15 EURO** (USA)



BETTY RYAN

Vom Arcade-Spiel *Quantum* bis hin zu verschiedenen Spieleumsetzungen für Ataris Heimcomputer – Betty Ryan reist mit uns zurück in die frühen 80er Jahre.

Betty ist eine Wegbereiterin für Frauen in der Spielebranche. Anfang der 80er Jahre war sie die erste Entwicklerin, die von GCC eingestellt wurde. Sie machte sich unter anderem mit ihrem Automatenspiel *Quantum* einen Namen und hat im Lauf ihrer Karriere mit Doug Macrae – Mitbegründer von GCC – sowie den Entwicklern von *Ms. Pac-Man*, Mike Horowitz und Steve Golson, zusammengearbeitet. Auch wenn sie häufig gegen Geschlechterklischees ankämpfen musste, kann sie der Zeit bei GCC durchaus Positives abgewinnen. „Ich spreche selten über meine Tätigkeit als Spieleentwicklerin, was aber nicht heißen soll, dass ich keinen Spaß dabei hatte", sagt sie mit einem Lächeln.

RG: Du hast im American Classic Arcade Museum in New Hampshire vor Studenten einen Vortrag über die Spielebranche der frühen 80er Jahre gehalten. Wie würdest du die Zeit beschreiben?
BR: Die Branche steckte noch in den Kinderschuhen. Wir haben bei der Entwicklung viel ausprobiert, weil wir es meist nicht besser wussten.

RG: Waren die Studenten überrascht, dass eine Frau in den Anfangsjahren der Spielebranche dabei war?
BR: Eine Studentin hat mich gefragt, wie es damals für mich als Frau war. 1982 bin ich zu GCC *[General Computer Corporation, Anm. d. Red.]* gestoßen. Ich war die erste Entwicklerin dort und auch lange Zeit die einzige. Ich habe viele positive Erfahrungen in einer von Männern dominierten Domäne gemacht. Es gab aber auch Situationen, in denen das Klischee des jungen Entwicklers voll bedient wurde.

RG: Was für Situationen waren das?
BR: Als ich noch zur Schule ging, habe ich samstags einen Computerkurs am MIT *[Massachusetts Institute of Technology, Anm. d. Red.]* besucht. Ich habe gefragt, wie der Druckbefehl funktioniert. Der Lehrer – ein Doktorand – hat geantwortet: „Natürlich stellt eine Frau so eine Frage." Ich war total verblüfft. Ich habe eine katholische Schule besucht, und da wurde nicht so herablassend geredet. Mich hat das sehr beschäftigt und ich habe das Seminar nicht weiter besucht.

RG: Du hast in Harvard studiert. Welche Erfahrungen hast du dort gemacht?
BR: Das war Ende der 70er Jahre, nur eine Handvoll Frauen belegte damals Informatikkurse. Wir waren zu viert oder fünft und haben immer zusammengehalten. Nicht weil wir uns benachteiligt gefühlt haben – wir haben uns einfach gut verstanden. Nach dem Studium habe ich als Programmiererin bei einer Management-Beratung angefangen. Das Gehalt war super, aber das Verhalten der Kollegen mir gegenüber ging gar nicht. Nach einem Jahr habe ich mich nach einer anderen Stelle umgeschaut.


» Betty vor einem *Quantum*-Automaten (rechts) und Betty heute (oben).

RG: Du hast dann als Entwicklerin bei GCC angeheuert. Wie kam es dazu?
BR: Das war mehr oder weniger Zufall. Die Gründer von GCC wohnten mit ein paar meiner Arbeitskollegen zusammen. Ich hatte einige Job-Angebote auf dem Tisch, aber nach dem Bewerbungsgespräch habe ich meine Entscheidung schnell getroffen.

RG: Worüber habt ihr gesprochen?
BR: Sie haben mich gefragt, wie hoch mein Highscore in *Galaga* ist. Ich war ganz gut in dem Spiel. Sie wollten auch wissen, welche Spielemagazine ich lese. Ich glaube, sie



»Bei meiner Bewerbung wurde ich nach meinem Highscore in *Galaga* gefragt.**«**

BETTY RYAN

AUSGEWÄHLTE TITEL

- **QUANTUM** [1983] ARCADE
- **POLE POSITION** [1983] ATARI 2600/5200
- **DIG DUG** [1983] ATARI 5200/7800
- **ATARILAB** [1983] ATARI 400/800
- **MILLIPEDE** [UNVERÖFFENTLICHT] ATARI 2600
- **POLE POSITION II** [1987] ATARI 7800



» Betty arbeitet hier am HyperDrive 2000, einer Festplattenerweiterung für den Macintosh.

waren ein bisschen überfordert. Zum einen, weil ich eine Frau war, und zum anderen, weil ich in Harvard studiert hatte. Sie alle kamen vom MIT. Es kommt nicht häufig vor, dass ein Harvard-Abschluss als Abschluss zweiter Klasse gesehen wird.

RG: Haben sie dich auch zu deinen Programmierkenntnissen befragt?
BR: Ja, ich habe ihnen ein Betriebssystem gezeigt, das ich während des Studiums entwickelt habe. Es war ein anspruchsvolles Stück Software. Ich habe auch viele Programme für die mathematische Modellierung geschrieben. Ihnen war schnell klar, dass ich weiß, wovon ich rede.

RG: Kannst du dich noch an deinen Start bei GCC im Januar 1982 erinnern?
BR: In unserem Büro stand ein *Tempest*-Automat, an dem die Hardware-Entwickler herumgeschraubt haben. Sie hatten einen Trackball und einen Vektor-Monitor eingebaut. Auf dem Bildschirm bewegte sich eine weiße Kugel, die einen Schweif hinter sich herzog. Die Kollegen haben mich gefragt, ob ich darauf basierend ein Spiel entwickeln kann.

RG: Daraus entstand das Arcade-Spiel *Quantum*.
BR: Genau. Damals drehte sich gefühlt jedes Spiel um Asteroiden und Raumschiffe. Ich wollte ein anderes Szenario finden, das sich in Vektorgrafik darstellen lässt.

RG: Du bist dann bei subatomaren Teilchen gelandet. Hattest du in Harvard Berührungspunkte zur Quantenphysik?
BR: Ich habe Physik studiert – vielleicht kam es daher.

RG: Die Arbeit mit bunter Vektorgrafik gilt als anspruchsvoll.
BR: Ja, sie war sogar gefährlich, weil Vektorbildschirme auch mal Feuer gefangen haben. Der Automaten-Hardware lag kein Handbuch bei. Wir haben versucht, einen Motorola 68000 – einen 16-Bit-Prozessor – zu verwenden. Die Hardware war aber nur auf den 6502 – einen 8-Bit-Prozessor – ausgelegt. Wir wussten nicht genau, wie man Objekte auf dem Bildschirm zeichnet.

RG: Ihr wolltet also Technologievorreiter sein?
BR: *Tempest* wurde in Assembler-Sprache für einen 6502-Prozessor geschrieben. Wir wollten einen Schritt weiter gehen. Der 68000 von Motorola war brandneu. Es gab noch keinen Compiler dafür. Ich habe drei Wochen in meinem Büro gesessen und die grundlegende Code-Struktur von *Quantum* in der Programmiersprache Pascal auf Papier aufgeschrieben. Als der Compiler dann verfügbar war, habe ich festgestellt, dass die Indizierung der Vektor-Elemente optimierungsbedürftig war. Ich habe alles nochmal in der Programmiersprache C geschrieben – auf Papier, bis auch der entsprechende Compiler verfügbar war.

> »Die Messen waren voll mit Frauen, die Männer an die verschiedenen Stände locken sollten. Mir war das alles extrem fremd. Es war eine andere Zeit.«
>
> BETTY RYAN

RG: Hast du *Quantum* ganz allein programmiert?
BR: Ja, aber ständig ist jemand vorbeigekommen und hat probegespielt. Das war Fluch und Segen zugleich. Konstruktives Feedback ist super! Es gab aber selten positive Rückmeldungen, die Kollegen haben ihre Kritik


» Für Besprechungen versammelte sich das GCC-Team um die Rutschstange, die die beiden Stockwerke des Büros verband.


» Heute spielt Betty die irische Fiedel und tritt zusammen mit ihrer Familie in Pubs auf.



DIE BESTEN FÜNF

Für diese Spiele zeichnete Betty verantwortlich.



QUANTUM

■ Das Automatenspiel in bunter Vektorgrafik ist Bettys Glanzstück. Die Spieler steuerten eine Sonde mit einem Trackball und mussten Elementarteilchen einkreisen, ohne mit anderen Hindernissen zusammenzustoßen.



POLE POSITION

■ Vor allem die Arcade-Version des Rennspiels dürfte vielen Spielern in Erinnerung geblieben sein. Betty setzte *Pole Position* für Atari 2600 und 5200 um, die hinsichtlich der Leistung eingeschränkter waren.



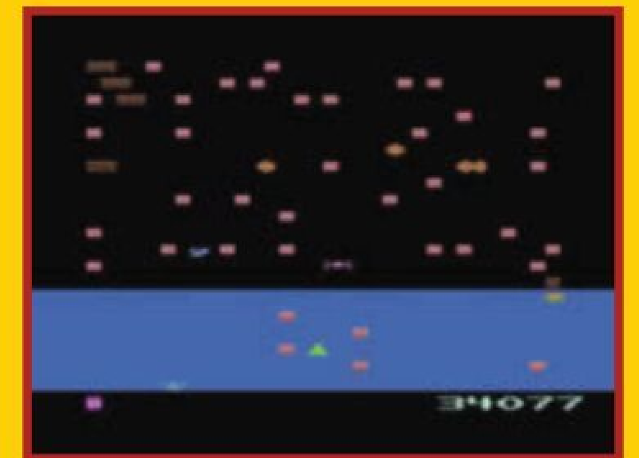
DIG DUG

■ Betty setzte *Dig Dug* für Atari 5200 und 7800 um. Zwar musste sie erneut mit der eingeschränkten Rechenleistung der Hardware fertig werden, brachte aber einen Großteil der zentralen Spielelemente unter.



POLE POSITION II

■ *Pole Position II* kam mit drei neuen Strecken daher. Betty hatte auch bei diesem Titel ihre Finger im Spiel: Sie wirkte an der Atari-7800-Version mit, die dem Heimcomputer zur Veröffentlichung beilag.



MILLIPEDE

■ Die Atari-2600-Umsetzung von Betty befindet sich heute zwar im Umlauf, offiziell ist sie aber nie erschienen. Atari bremste damals die Veröffentlichung aus und brachte eine eigene Version auf den Markt.

sehr direkt geäußert. Mir ist es manchmal schwergefallen, damit umzugehen. Ich glaube nicht, dass mich jemand absichtlich verletzen wollte, manche Leute sind einfach so gepolt.

RG: Stand nur dein Code in der Kritik?
BR: Nein. Noch mal, die meisten waren tolle Kollegen, leider führt aber schon das unangebrachte Verhalten von wenigen dazu, dass du dich selbst hinterfragst und Selbstvertrauen verlierst. Es gab Kommentare zu meiner Kleidung und zu meinem Aussehen – manchmal bekam ich sogar einen Klaps auf dem Po. Vor meiner Zeit bei GCC – als ich noch für das Beratungsunternehmen gearbeitet habe – hat man mir gesagt, ich solle mir so was nicht zu Herzen nehmen. Es hieß dann, dass Entwickler seltsam sind und nicht wissen, wie sie sich gegenüber Frauen verhalten sollen.

RG: Wie lief die Entwicklung von *Quantum* ab?
BR: Ich war fast das ganze Jahr 1982 mit dem Titel beschäftigt. Besonders anspruchsvoll fand ich es, den Sternenhimmel im Hintergrund zu implementieren. Ich musste mir viele Gedanken darüber machen, in welcher Reihenfolge die Objekte gezeichnet werden. Das Ende eines Levels sollte an den Millennium Falken aus *Star Wars* beim Sprung in den Hyperraum erinnern. Das war schwer umzusetzen!

RG: Das Spiel ist recht offen gestaltet. Hat es dich überrascht, wie vielfältig die Herangehensweisen der Spieler waren?
BR: Ja, zum Teil. Wir haben einige Testversionen in die Spielhallen gestellt und ich habe die Leute beobachtet. Das Ziel des Spiels war es, Teilchen mit dem Schweif der Kugel einzukreisen. Einer hat die Levels abgeschlossen, indem er den kompletten Bildschirm umkreist hat. Das war ein Bug und ich wusste nicht, wie man ihn behebt. Mich hat diese Herangehensweise per se gestört. Warum spielt man den Titel dann überhaupt?

RG: Die Spieler konnten sich „freihand“ mit dem Trackball auf der Highscore-Liste eintragen. Hattet ihr keine Bedenken, dass sie unanständige Sachen zeichnen?
BR: Wir waren naiv. Wenn es außer Kontrolle geraten ist, musste man den Stecker ziehen, um das System zurückzusetzen.

RG: Atari hat *Quantum* vertrieben. Hat sich der Publisher für den Entwicklungsfortschritt interessiert?
BR: Atari gehörte zu Time Warner. Im Frühjahr 1982 haben Manny Gerard und Skip Paul – beide hohe Tiere zu jener Zeit – GCC besucht. Wir waren ein kleines Entwicklerstudio und haben uns die Nächte um die Ohren geschlagen, um ihnen etwas Vorzeigbares präsentieren zu können. Nach ihrem Besuch haben wir uns selbst belohnt und haben einen Abstecher nach Disney World gemacht.

RG: Es wurden nur 500 *Quantum*-Automaten produziert. Hat dich das enttäuscht?
BR: Wir haben das Spiel Anfang 1983 veröffentlicht und der Arcade-Markt befand sich auf dem absteigenden Ast. Ich hoffe, das erklärt, warum nur so wenige Automaten hergestellt wurden. Nach der Veröffentlichung



» CES 1983 in Las Vegas – von links nach rechts: Doug Macrae, Mike Horowitz, Steven Spielberg, Betty, Josh Littlefield und Kevin Curran.

habe ich mich um die Atari-5200-Version von *Pole Position* gekümmert.

RG: War es eine Umstellung, nun ein Spiel für Heimkonsolen zu entwickeln?
BR: Diesmal konnte ich mit einem Kollegen zusammenarbeiten, das fand ich gut. Außerdem gehört *Pole Position* zu meinen Lieblingsspielen.

RG: Die Umsetzung dürfte anspruchsvoll gewesen sein. Gerade im Hinblick auf die Pseudo-3D-Grafik.
BR: Das war der besondere Reiz. Gerade bei der Grafik kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen. Ich bin eine Perfektionistin. Auf meinem Schreibtisch türmte sich ▶



das Millimeterpapier, auf dem ich die Strecken, Explosionen und andere Grafikelemente gezeichnet hatte.

RG: Dein Entwicklerkollege war Mike Horowitz, eine zentrale Figur bei GCC.
BR: Mike hatte an *Ms. Pac-Man* mitgewirkt. Wir haben uns ein Büro geteilt. Er war ein guter Freund von mir und hat mich tatkräftig unterstützt.

RG: Außer an *Pole Position* für Atari 2600 und 5200 hast du auch an der Atari-7800-Version von *Pole Position II* gearbeitet. Lass uns über die Geräte sprechen.
BR: Sie waren sehr unterschiedlich. Der Arbeitsspeicher des Atari 2600 belief sich nur auf 128 Bytes. Acht Bit ergeben ein Byte – jedes Bit zählte.

RG: Beim Atari 5200 war das ein geringeres Problem.
BR: Das Atari 5200 hatte einen deutlich größeren Arbeitsspeicher. Aber seine Controller haben mich gestört. Sie waren schwer zu bedienen. Bei einem Spiel wie *Pole Position* fällt das besonders auf, weil man die ganze Zeit lenkt.

RG: Und wie sah es mit dem Atari 7800 aus?
BR: Das Gerät war richtig fortschrittlich. Aus damaliger Sicht war der Arbeitsspeicher nahezu unbegrenzt.

SIE IST ZURÜCK

Bettys Rückkehr als Programmiererin.

Als ihr Sohn nach der Jahrtausendwende an einer Webseite rund um Unterhaltungselektronik arbeitete, konnte Betty nochmal mit ihren Programmierfähigkeiten glänzen.

„Er hat nach Programmierern gesucht und ich habe ihm meine Hilfe angeboten", erinnert sie sich. „Er war natürlich skeptisch, weil ich seine Mutter bin. Irgendwann hat er aber gemerkt, was ich draufhabe. Ich habe ihn fortan unterstützt, wo ich konnte."

Ihre Erfahrung im Bereich der Web-Programmierung kam ihr später zugute, als Doug Macrae und ein paar andere ehemalige GCC-Mitarbeiter bei ihr anklopften. „Sie hatten ein Programm geschrieben, das den Spielern von *World of Warcraft* Tipps an die Hand gibt", erzählt Betty. „Sie haben jemanden gesucht, der sich mit HTML auskennt, weil jeder Browser HTML ein wenig anders ausgibt. Ich habe ihnen auch eine Webseite mit JavaScript gebaut."



» [Atari 800] Mit David Crane arbeitete Betty an der Lernsoftware AtariLab.

RG: Du hast die Umsetzungen von *Dig Dug* für Atari 5200 und 7800 programmiert. Konntest du auf den ursprünglichen Quellcode des Spiels zugreifen?
BR: Nein, wir haben uns den Automaten ins Büro gestellt und viel Zeit mit dem Titel verbracht. Ich habe zusammen mit Ava Robin-Cohen an der Umsetzung gearbeitet. Sie hatte auch in Harvard studiert.

RG: Mit Patty Goodson hat sich eine weitere Frau euch angeschlossen. Sie zeichnete für einige Musiktitel verantwortlich.
BR: Patty war Pianistin. Sie hat 20 Jahre lang in Prag gelebt, wo sie auch aufgetreten ist. Wir haben zusammen an der Atari-7800-Version von *Pole Position II* gearbeitet. Ihr Bruder kannte die GCC-Gründer Doug Macrae und Kevin Curran noch vom MIT. So wurde sie gefragt, ob sie nicht auch in die Spielebranche wechseln möchte.

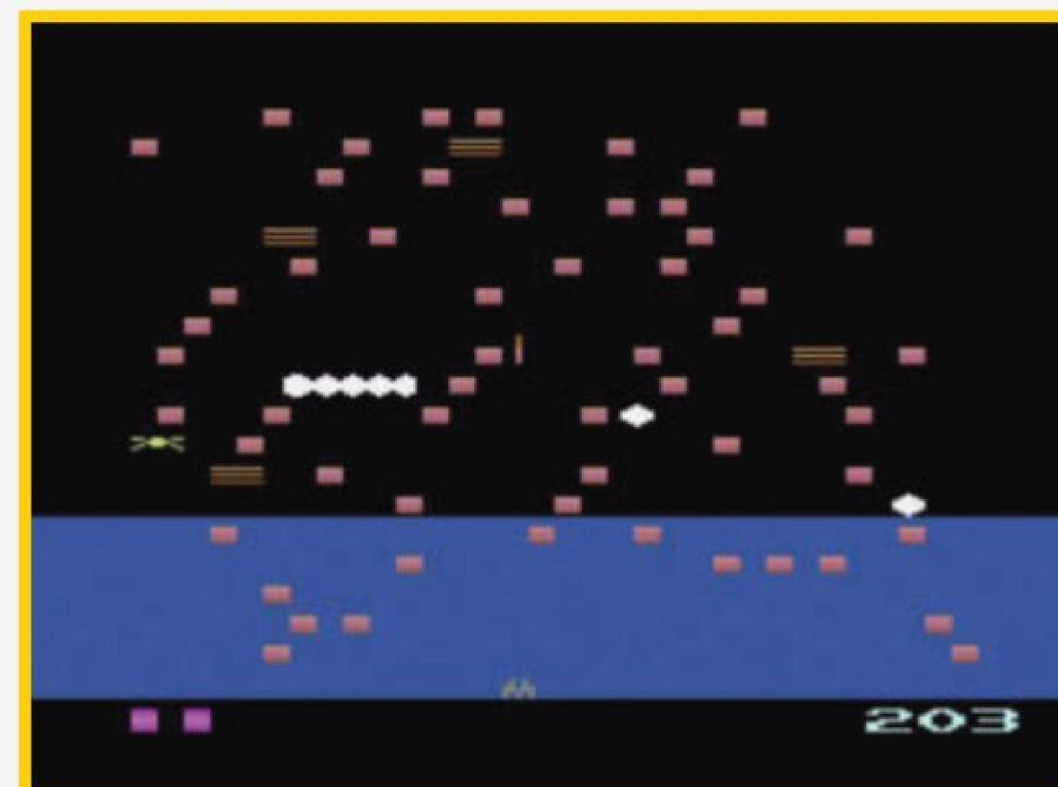
RG: Deine Schwester Carol Ryan Thomas war auch mit von der Partie.
BR: Sie hat als Qualitätstesterin gearbeitet und Bugs ausgebessert. Sie war lange bei GCC angestellt – selbst dann noch, als das Unternehmen keine Videospiele mehr entwickelte.

RG: Hat sich GCC mit der Zeit stärker bemüht, nicht nur Männer einzustellen?



» Die Atari-5200-Version des Automatenspiels *Pole Position.*

> »Eines Tages hat uns Quincy Jones, Produzent von Michael Jacksons *Thriller*, besucht.«
> BETTY RYAN



» Bettys Atari-7800-Umsetzung von *Millipede* wurde offiziell nie veröffentlicht.

BR: Nein, das finde ich nicht. Ich bin auch eher durch Zufall zu GCC gestoßen. Sie brauchten unbedingt Leute, um Arcade-Spiele für Atari zu entwickeln. Die Frauen, die GCC im Lauf der Zeit eingestellt hat, waren meist Bekannte von Mitarbeitern.

RG: Bist du auf Messen gegangen?
BR: Ja, wir haben unsere Spiele meist auf dem Atari-Stand ausgestellt. Ich erinnere mich noch an eine Situation, in der John Mracek [Entwickler von *Desert Falcon* und *Phoenix, Anm. d. Red.*] neben mir stand. Ein Typ kam auf mich zu und behauptete, dass ich überhaupt nichts von Videospielen verstehe. John ist eingeschritten und hat klargestellt, dass ich eine Entwicklerin bin.

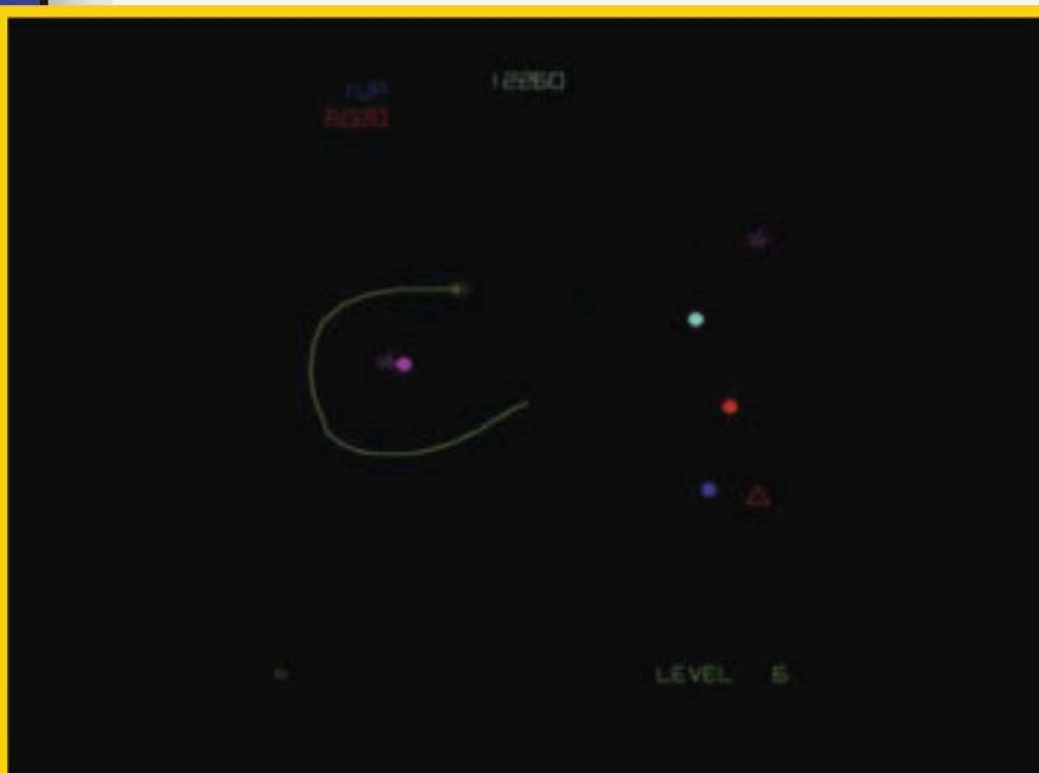
RG: Hat der Typ dich für ein „Booth Babe" gehalten?
BR: Ja. Die Halle war voll mit Frauen, die Männer an die Stände locken sollten. Mir war das schon damals sehr fremd, ich habe aber erst später vollends realisiert, wie problematisch das alles ist.

RG: Ein Spiel von dir wurde offiziell nie veröffentlicht: Was ist aus der GCC-Version von *Millipede* geworden?
BR: Die Entwickler bei Atari haben parallel an ihrer eigenen Version gearbeitet. Doug Macrae war sehr ambitioniert. Als sich abzeichnete, dass die *Millipede*-Version der Atari-Entwickler den Vorzug bekommen würde, hat er mich zu sich gerufen: „Unsere Version ist besser als ihre. Wir müssen uns aber sputen. Wenn wir früher fertig sind, müssen sie unsere Version nehmen!" Wir





» Nur 500 *Quantum*-Automaten wurden produziert. Einer steht in der Funspot-Spielhalle in New Hampshire.



» *Quantum* war Bettys einziger Arcade-Automat.

haben das Spiel in drei Wochen fertiggestellt – normalerweise hätte es Monate gedauert. Ich bin sehr stolz auf meine Arbeit. Am Ende hat es aber nicht sollen sein.

RG: Weißt du, warum?
BR: Ich glaube, Atari wollte den eigenen Entwicklern nicht auf den Schlips treten. Ich bin natürlich befangen, aber ich bin überzeugt, dass unsere Version besser war.

RG: Gehörten Überstunden zur Arbeit bei GCC dazu?
BR: Ja, wir hatten eine eigene Kantine, sodass wir das Bürogebäude nie verlassen mussten.

RG: Nach den Arcade-Umsetzungen hast du mit David Crane an *AtariLab* gewerkelt. Wie ist es dazu gekommen?
BR: Eine Universität hat ein Wissenschaftsprogramm für einen Atari-Computer angefragt. Im Vergleich zu den Spielen hat die Entwicklung weniger Spaß gemacht. Immerhin war David ein toller Kollege, mit dem ich sehr gut zusammengearbeitet habe.

RG: Hast du *Pitfall* mit ihm gespielt?
BR: Das ist ein anderer David Crane! Es gibt zwei in der Spielebranche.

RG: Du bist bei GCC geblieben, als sich das Unternehmen von Videospielen abgewendet hat. Die Entwicklung von Hardware stand dann im Mittelpunkt – unter anderem habt ihr eine Festplattenerweiterung für den Apple Mac veröffentlicht. 1988 kam dein erstes Kind zur Welt, danach bist nicht mehr zu GCC zurückgekehrt.
BR: Wenn ich mit meinem Job zufrieden gewesen wäre, wäre ich auch zurückgekehrt. Doch wir waren weiterhin nur sehr wenige Frauen und ich war froh, mit der Sache abzuschließen.

RG: Wie blickst du auf deine Zeit als Spieleentwicklerin zurück?
BR: Mit gemischten Gefühlen. Das Verhalten von dem einen oder anderen Kollegen war indiskutabel. Und wenn ich mir anschaue, wie sich die Leute heute online verhalten, bin ich mir nicht sicher, wie viel sich seitdem wirklich verändert hat. Mein Chef würde heute sicherlich anders reagieren, wenn ich mich über das Verhalten eines Kollegen beschwere. Gleichzeitig glaube ich aber, dass es heute schwieriger ist, mit unangebrachtem Verhalten klarzukommen, weil es viel unterschwelliger passiert. *

FRAGEN DER COMMUNITY

Das brennt den englischen Lesern unter den Nägeln.

MERMAN: Warst du gut in den Arcade-Spielen, die du für Heimcomputer umgesetzt hast?

Ich war gut in *Millipede* und *Pole Position*. Letzteres haben wir auf einem großen Bildschirm mit einem Lenkrad gespielt. Das fühlte sich ein bisschen an, als würde man ein echtes Auto fahren.

NORTHWAY: Ich würde gerne mehr über die Entstehung des Atari 7800 erfahren.

GCC hat das Chip-Design des Geräts entwickelt. Es war ein riesiges Projekt für uns, das parallel zu den Videospielen lief. Es hatte immer etwas Geheimnisvolles – die Entwickler saßen im Keller! Da ich im Software-Bereich von GCC tätig war, hatte ich leider keine genaueren Einblicke in die Hardware-Entwicklung.

BOUNTY BOB: Ist eine Rückkehr in die Spielebranche ein Thema für dich?

Vor gut sechs Jahren wurde ich gefragt, ob ich eine iPad-Version von *Quantum* entwickeln möchte. Ich hatte mich ein wenig mit Apps beschäftigt und auch ein Spiel gefunden, das meinem ähnelte. Ich habe aber abgelehnt.

ERIC: Haben die vielen Umsetzungen von *Pole Position* Spaß gemacht?

Ja, sie alle hatten ihren Charme. Mir hat die Umsetzung von Teil 2 für Atari 7800 am meisten Spaß bereitet, da sie die beste Grafik aufwies. Beim Atari 2600 ging es eher darum, das Spielgefühl des Originals zu treffen. Zugegeben, aus heutiger Sicht ist die Grafik des Atari 7800 auch alles andere als bahnbrechend.



RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.



RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/rg-abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname | Name
Straße, Haus-Nr. | PLZ, Ort
Telefon | E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

UNSERE BESTEN

Aber sowas von einer guten Idee! Sehr schön, gerne mehr davon und größer, vielleicht mit einem neuen Interview dazu, relevante Titel auflisten, die jeweiligen Einsame-Insel-Titel. Auch sonst eine starke Ausgabe mit sehr guten Artikeln! Da ich mit VCS 2600, C116, C64, Amiga 500 und PC sozialisiert wurde, sind die für mich interessanten Themen aber auch sehr offensichtlich. – Holger B.

Ich fand den Artikel „Unsere Besten" sehr gelungen und würde gerne regelmäßig etwas über deutsche Spieleentwickler erfahren. Insbesondere würde ich mich über Manfred Trenz oder die *Patrizier*-Macher von Ascaron freuen.

Generell lese ich sehr gerne den (zu selten erscheinenden) Retro Gamer. Als Informatiker würde ich mich über eine Rubrik freuen, die tiefer in die Hard- und Software der betrachteten Spiele einsteigt (z. B. „ Wie funktionieren Software-Sprites auf dem C64?"). – Hans-Jörg P.

Zu der neuen Serie: Bitte unbedingt mehr davon! Warum kam denn noch keiner vorher auf die Idee? Echt super. Gerne darf das Ganze auch noch etwas ausführlicher sein. – Michael S.

SONDERHEFT-IDEEN

Ich wünsche mir zwei Sonderhefte von Retro Gamer: Das erste wäre **Die 100 besten Videospiele überhaupt**, egal, ob 2D, 3D oder welches Genre. Es wäre auch gut, wenn Sie wie in der oben genannten Ausgabe wieder Ihre persönlichen Top Ten vorstellen könnten. Das zweite wäre **Die 100 besten Bosskämpfe**. Man denke zum Beispiel an den beklemmenden Kampf gegen Mother Brain in *Super Metroid*, die ungewöhnlichen Kämpfe gegen Bowser in *Super Mario 64*, den gruseligsten Fight für Arachnophobiker beim Kampf gegen die Spinnenkönigin in *Okami*, den Endkampf gegen LeChuck in *The Secret of Monkey Island* oder Link und sein Ebenbild in *Ocarina of Time*. – Michael M.

Beides sind sehr gute Vorschläge, vielen Dank! Unser im Juni 2021 kommendes Sonderheft wird sich erst mal um die Goldene Zeit der Homecomputer drehen und ebenfalls viele Spiele vorstellen. – Red.

QUARTER ARCADES

Mit Begeisterung habe ich über die Quarter Arcades gelesen. Allerdings komme ich inklusive Transportkosten und Zoll von ursprünglich 150 Euro eher bei 260 Euro pro Gerät raus – wisst ihr von einem EU-Vertrieb von Numskull Games? – Harald B.

Uns ist leider kein deutscher oder EU-Vertrieb bekannt. – Red.

SIMS GESUCHT

Gab es mal ein Special zu den *Sims* und *Sim City* in einer eurer Ausgaben? Und danke für die aktuelle Ausgabe 2/2021, da sind viele spannende Themen drin und nicht nur Spiele-Vorstellungen. So macht das Spaß! – Holger P.

Einen achtseitigen Artikel zu Die Sims hatten wir in Retro Gamer 1/2020, einen Klassiker-Check von Stephan Freundorfer zu Sim City in 2/2020. – Red.

CRACKERS: THE GOLD RUSH

Vom deutschen Kleinverlag Microzeit stammt das auf Englisch geschriebene **Crackers I: The Gold Rush** (35 Euro). Das hochwertig produzierte Buch beschäftigt sich auf 336 Farbseiten mit der Cracker- und Raubkopierszene der 80er und 90er Jahre. Es enthält viele Anekdoten und Zeitzeugen-Aussagen, dazu kommen Medienberichte und die Beschreibung gängiger Kopierschutzmechanismen. Zahlreiche Cracker-Gruppen wie Radwar, GCS und B.O.S.S. werden vorgestellt und zitiert.

Obwohl **Crackers I: The Gold Rush** in Aussagen und Zitatauswahl („In Germany you are more likely to be struck down by lightning than to be caught pirating.") teils reißerisch wirkt, haben wir gerne darin geschmökert – nicht zuletzt aufgrund der sehr vielen Farbfotos und Dokumentenscans, darunter etwa ein typischer, mit weiblichem Absender versehener „Lockbrief" von Abmahnkönig Günter von Gravenreuth.

www.microzeit.com



INOFFIZIELLES RETRO-GAMER-ARCHIV

D. Andreas alias Commodus aus der *Kultboy*-Community hat sich die Mühe gemacht, den Inhalt aller bisherigen Retro-Gamer-Hefte zu sortieren und als Excel-Tabelle zugänglich zu machen. Kompromisse musste er nur bei Artikeln zu mehreren Spielen machen. Der Download-Link mit der Excel-Datei verbirgt sich auf der Seite

www.kultboy.com/Retro-Gamer-deutsch-Zeitschrift/494/



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft



POLYMEGA-GEWINNER

Im Retro Gamer 2/2021 haben wir eine Polymega-Multiformat-Konsole im Wert von rund 500 Euro verlost, der glückliche Gewinner ist **Markus K.** aus Kaiserslautern. Unsere Frage, was er als Erstes auf der Konsole spielen würde, beantwortete er so:

„Ich würde auf dem Gerät zunächst die alten *Resident Evil*-Teile (1–3) für die PlayStation noch einmal durchspielen (im Zuge des Release von *Resident Evil Village* die perfekte Einstimmung hierfür), für Sega Mega CD wäre eine Runde *NBA Jam T.E.* Pflichtprogramm, für den Saturn würde ich mein *Panzer Dragoon 2* gerne noch einmal durchzocken und der krönende Abschluss wäre *Loom* für die TurboGrafx-CD - ein wunderschönes, oftmals unterschätztes und leider viel zu kurzes Adventure."

WEITERE GEWINNSPIEL-ANTWORTEN

Unter den vielen Hundert Teilnehmern waren viele, die näher beschrieben haben, welche Spiele sie als Erstes ins Laufwerk schieben würden, und wieso. Eine sehr kleine Auswahl drucken wir hier ab. – Red.

Vor Kurzem habe ich ein paar wirklich alte PlayStation-Schätzchen ausgegraben und bin ganz rührselig geworden (hier ein Foto meines liebsten Spiels). Mit der coolen Retro-Konsole könnte ich mich endlich wieder in die altvertrauten Welten meiner Kindheit beamen. – Daniela W.

Es gibt Spiele, die wie Musik in mir immer wieder schöne Zeiten ins Gedächtnis rufen. Aber als Allererstes würde ich *Secret of Mana* einlegen, das ich damals mit einem leider schon verstorbenen Freund gespielt habe. Allein schon die Titelmusik gibt mir das Gefühl, wieder 12 zu sein, und wir beide sitzen in meinem Kinderzimmer und sind in diesem Spiel unterwegs. Immer den Spieleberater und Aldi-Eistee zur Hand! – Florian S.

In meiner Sammlung befinden sich Spiele für sämtliche Konsolen, die ich mit der Polymega spielen könnte. Meine beiden Jungs, 7 und 9 Jahre alt, teilen meine Leidenschaft und zocken sowohl Klassiker (*Mario* in allen Zeitaltern und Variationen!) als auch neue Spiele (bis hin zu *Rocket League* und *Minecraft*) gern mit mir zusammen – immer eine tolle Erfahrung für beide Seiten! – Jan G.

Als RPG-Sammler habe ich etliche Spiele, für die ich nie die entsprechende Konsole hatte. Manches habe ich per Emulator nachgeholt, aber auf dem Sofa ist es ein anderes Gefühl. Unter den ungespielten Titeln, die im Regal stehen, sind *Vagrant Story, Front Mission 3, SaGa Frontier 1+2, Legend of Mana, Alundra, Breath of Fire 3, Shining Force 1 und 3, Lunar the Silver Star* und sogar drei Titel für Turbografx CD: *Dracula X, Downtown Nekketsu Story und Ys Book 1&2.* – Benjamin S.

Eine Kindheitserinnerung ist das Zocken von *Sonic the Hedgehog* auf Mega CD. Das habe ich früher mit meinem Vater und mit Opa gespielt. Mein Vater hat meinem Opa nämlich auch einen Mega CD gekauft. So hatte ich den coolsten Opa der Welt! – Saskia K.

Ich möchte unbedingt die *Tomb Raider*-Serie der PS1 meinen Söhnen näherbringen, da ich selber damit meine halbe Jugend verbracht habe. Außerdem würde ich gerne meiner Mega-CD-Version von *Snatcher* einen erneuten Ausritt gönnen. – Stefan B.

Ich (39) müsste das Polymega unbedingt gewinnen, da pünktlich zum Beginn des zweiten Lockdowns mein Sega Saturn den Geist aufgegeben hat! Mein Sohn (13) hat mich noch letztes Jahr in *Sega Rally* gnadenlos von der Piste gefegt! Und das auf jeder Strecke, zu jeder Zeit, selbst wenn ich ihm den Billig-Controller gegeben habe, und er das Spiel nie zuvor gespielt hatte. Die Details meiner Schmach müssen wir hier nicht weiter vertiefen, aber ich glaube, ihr erkennt die Brisanz: Ich muss meine Fahrkünste dringend verbessern! – Christian J.

Ich habe zwar noch keine so reichhaltige Retrosammlung, ich habe mich allerdings nachhaltig in die Sega-Konsolen verliebt. Das Polymega wäre da ideal, um mir nach und nach eine Sammlung an Saturn- und Dreamcast-Spielen anzulegen und diese dann auch gleich spielen zu können, ohne auf die Original-Hardware angewiesen zu sein. – Robert H.

RETRO-TERMINE

Ein Print-Heft kann schwerlich mit der sich stetig wandelnden Lage in der Corona-Pandemie Schritt halten. In der Hoffnung, dass bald die Maßnahmen gelockert und Events wieder möglich werden, sammeln wir dennoch wieder erste Termine für euch. Prüft kurz vor dem anvisierten Beginn nochmal, ob die Veranstaltungen wirklich stattfinden.

BÖRSEN

HomeCon #64
29. Mai 2021
Alte Schule, Hanau
(Alternativ Online-Veranstaltung)
www.homecon.org

LuheCon
3. Juli 2021
Marstall, Winsen
www.forum64.de

Interface Kiel
7. August 2021
Jugendhaus Klausdorf
www.vccev.de

Gamescom
25.–28. August 2021
(digital und als auch vor Ort)
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

RETROLUTION 2021
11. September 2021
Kulturhalle Steinheim, Hanau
(Alternativ Online-Veranstaltung)
www.homecon.org

Arcadetreffen 2021
18. September 2021
Flipper- & Arcademuseum, Seligenstadt (Voranmeldung notwendig)
www.homecon.org/arcadetreffen

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2021 erscheint am 12.8.2021

R-TYPE

Es ist vielleicht das Vorzeige-Shoot-em-up überhaupt: Schnell und schwer, grafisch gewaltig, tolles Extrawaffen-System, riesige Bosse. Wir lassen den Baller-Klassiker auferstehen!

SONDERHEFT RETRO GAMER

DIE GOLDENE ZEIT DER HOMECOMPUTER

erscheint am 17.6.2021

CIVILIZATION II

Auch wenn „Sid Meier's" draufstand, war der Nachfolger zu dessen epochalem Strategiewerk doch zum großen Teil Jeff Briggs zu verdanken. Der machte *Civilization 2* noch ausgereifter und besser.

IHR KÖNNT RETRO GAMER AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 174, ODER BESTELLEN UNTER shop.heise.de

Nicht zum ersten Mal berichten wir in Retro Gamer über *Impossible Mission*. Aber wir haben neue Infos für euch, und außerdem heißt es bekanntlich: „Stay a while. Stay forever."

IMPOSSIBLE MISSION

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
redaktion@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel
Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Hannes Herrmann, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0)40 3019 1800
Fax: +49 (0)40 3019 1815
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: emedia.de/rg-abo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

FUTURE eMedia GmbH

Copyright © 2021 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

Jetzt im Handel

oder unter:
shop.heise.de

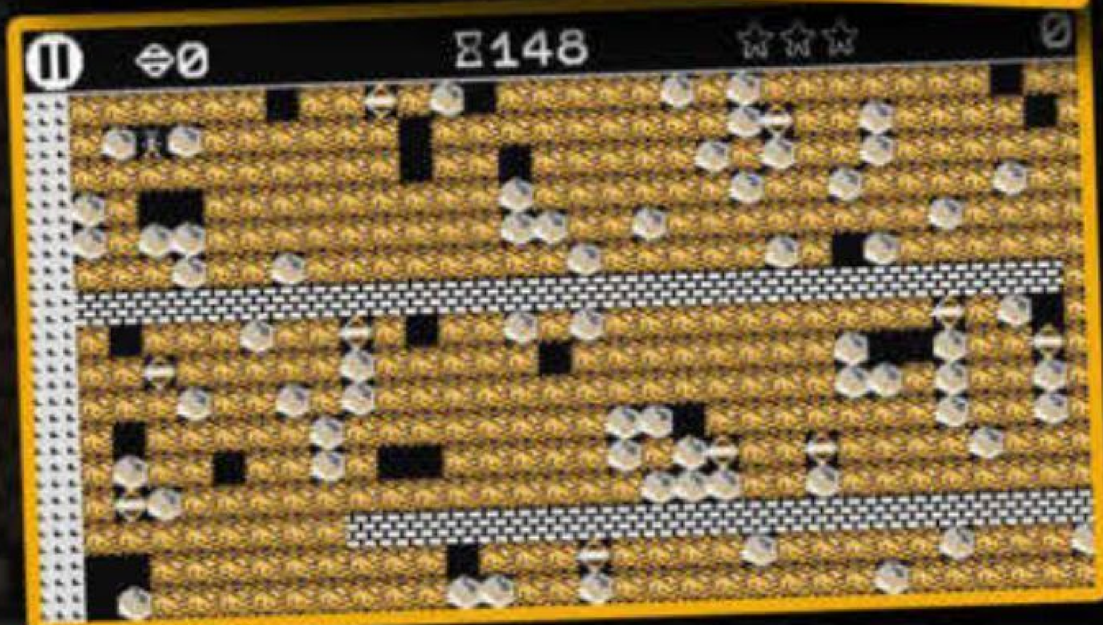


180 Seiten
Faszinierende Fakten und Bilder

180 Seiten – vollgepackt mit Fakten, Bildern und Illustrationen

BOULDER DASH® DELUXE™





Boulder Dash ist zurück – in der Deluxe Version 2021 !

In Boulder Dash Deluxe nimmt dich Rockford wieder mit in Myriaden neuer, spannender Herausforderungen: Grabe dich durch spektakuläre Höhlen mit 3D-Elementen, weiche herabfallenden Felsbrocken und ruchlosen Feinden aus, sammle wertvolle Edelsteine und entdecke Truhen mit seltenen Schätzen sowie wertvollen Power-Ups.

Die neue Boulder Dash Deluxe Version ist die Kombi aus legendärem 1984er Action-Puzzle-Spiel und jeder Menge neuer 2021er-Features:

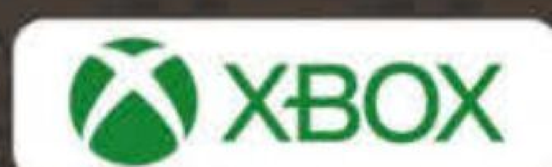
- 9 spannende, brandneue Welten – mit neuen Grafiken
- Neue Elemente – zum Beispiel diagonale Wände
- 15 neue unterschiedliche Gegner
- 20 nervenaufreibende Level – entwickelt vom Boulder Dash Erfinder Peter Liepa
- Individuelle Anpassung deiner Rockford-Spielfigur (Aussehen/Kleidung/Accessoires)
- Inklusive Retro-Welt mit den 20 Original-Leveln von 1984

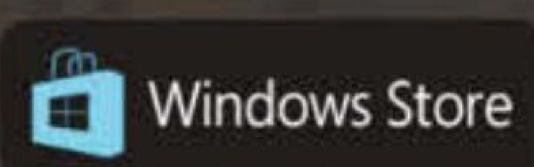


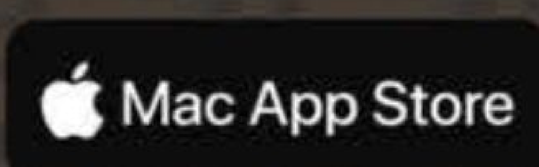
Weitere Informationen auf www.boulder-dash.com

AB SOMMER BEREIT FÜR DICH ZUM DOWNLOAD !













BBG Entertainment

Boulder Dash® ist eine in den USA, der Europäischen Union und anderen Ländern eingetragene Marke der BBG Entertainment GmbH. Boulder Dash® Deluxe™ Copyright © 1984-2021 BBG Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das ursprüngliche Boulder Dash® wurde von Peter Liepa und Chris Gray entwickelt.